

63307

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**EINE VERGLEICHENDE UNTERSUCHUNG
ÜBER DIE DEUTSCHEN UND TÜRKISCHEN
VOLKSMÄRCHEN**

DOKTORA TEZİ

63307

Tez Danışmanı
Doç.Dr. Altan ALPEREN

Hazırlayan
Şerif ORUÇ

Ankara - 1997

**YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne

..... ait

adlı Çalışma jürimiz tarafından

Anabilim Dalında DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan :

Akademik Ünvanı, Adı Soyadı

Üye :

Akademik Ünvanı, Adı Soyadı (Danışman)

Üye :

Akademik Ünvanı, Adı Soyadı

ZUSAMMENFASSUNG

In der vorliegenden Studie haben wir im ersten Teil die theoretischen Aspekte der Märchengattung analysiert und im zweiten Teil den Versuch unternommen, anhand von Modelltexten türkische und deutsche Märchen inhaltlich, stilistisch, formal, funktional und von der soziokulturellen Dimensionen her zu vergleichen.

Das Märchen ist eine Erzählkunst der Volksliteratur. Bei den Untersuchungen haben wir bemerkt, daß die türkischen Literaturwissenschaftler den Begriff "Märchen" im Sinne von Erzählung, Epos, Sage und Legende gebraucht haben. Bei den deutschen Märchenforschern hingegen herrscht zwar eine Übereinstimmung über die Begriffsbezeichnung. Ähnlichkeiten und Gegensätze zu verwandten Erzählgattungen wurden betont, um den Sinn und Umfeld des Märchens dem Leser verständlicher zu machen.

Bei der Arbeit haben wir die Studien von Lüthi, einer der bedeutendsten Märchenforscher in der deutschen Volksliteratur, herangezogen.

Beim Vergleich historischer Evolution türkischer und deutscher Märchen haben wir auch die Entstehungsgeschichte des Märchens analysiert.

Die europäischen Wissenschaftler haben zu Klassifikation von Märchentypen und zur Feststellung von Märchenmotiven einen großen Beitrag geleistet. Erwähnenswert sind hier die Arbeiten von Boratav - Eberhart und die Studien von Walker - Uysal haben dazu parallele Beschaffenheiten. Darüber hinaus sei auch die Klassifikation des türkischen Wissenschaftlers Tuğrul zu nennen.

Aus der Studie ergab sich, daß die Wissenschaftler vier verschiedene Theorien zur Entstehung von Märchen aufstellten.

Im Abschnitt "Erzählforschung" wurde konstatiert, daß die Märchenerzähler bei der Sammlung und Verbreitung von Märchen eine zentrale Rolle spielten.

Im Abschnitt "Erweiterte Eingangsformel und Märchen von Grindkopf" sind die formale Ähnlichkeiten zwischen türkischen und deutschen Märchen auffallend. Beide verfügen Eingangsformel, Überleitungsformel und

Schlußformel. Daneben nehmen die Märchen von Grindkopf, deren typographische Anordnung der Gestalten nur der türkischen Gesellschaft eigen ist, in den türkischen Märchen einen besonderen Platz ein.

Bei der komparatistischen Studie haben wir jeweils vier türkische und drei deutsche Märchen herangezogen. Wir haben jene Märchen in Hinblick auf Aufbau, Handlung, Motiv, Märchenfiguren und Requisiten, Stil, Zeit und Ort, epische Gesetze, Glaube, Sitte und Bräuche erforscht. Hier kann man die zu der ersten Gruppe gehörenden drei Märchen (Allerleirauh, Tüylüce, Ütelek) als realistische Märchen betrachten, weil sie die Geschehnisse der Tatsachen des Lebens entsprechend schildern. Dagegen sind die Märchen [(Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack - Knüppel aus dem Sack) und (Sneewittchen - Fräulein Nardaniye)], die wir in der zweiten und dritten Gruppe aufgegriffen haben, sind wegen der Häufigkeit der irrealen Handlungen der außergewöhnlichen Märchengruppe zuzuordnen.

In deutschen Märchen tritt die oft wiederholte Bezeichnung "Dreizahl" als die auffälligste Besonderheit auf. Zwar existiert sie auch in den türkischen Märchen, sie kommt aber nicht so häufig wie in den deutschen Märchen vor.

Unter den sieben Märchen habe ich vier Märchen (Allerleirauh, Tüylüce, Ütelek und Sneewittchen) festgestellt, wo die Helden adelige Herrscher, d.h. König, Padischah, Königin, Prinz, Prinzessin und Bey waren. Die Helden der übrigen drei Märchen (Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack, Fräulein Nardaniye, Knüppel aus dem Sack) sind sozusagen Volkshelden, d.h. sie stammen aus dem Volk.

In unseren Märchen verlangt man einem bedingungslosen Gehorsam gegenüber den Geboten der Offenbarungsreligionen. Wer die Gesetze Gottes verletzt, wird bestraft.

Bräuche, Sitten und Traditionen ändern sich in deutschen und türkischen Märchen. So gibt es kulturelle Unterschiede in Bezug auf Feste und Hochzeitsfeier, Belohnung und Bestrafung, Gastfreundschaftlichkeit und Hilfsbereitschaft.

Aus diesen Ausführungen läßt sich folgern, daß wir aus den Märchen die kulturellen Reichtümer alter Zivilisationen (das sind Lebensweise, Regierungsform, religiöser Glaube, Rituale, Sitten und Bräuche, Gerechtigkeitssinn etc.) rezipieren.

ÖZET

Çalışmamızın birinci bölümünde masal türü hakkındaki teorik görüşleri analiz ettik, ikinci bölümde ise seçtiğimiz örnek metinler yardımı ile Türk ve Alman masallarını içerik, üslup, şekil, fonksiyonel yönden incelemeye ve sosyo-kültürel boyutlarını anlatmaya çalıştık.

Masal, halk edebiyatının bir anlatı türüdür. Araştırmamızda Türk edebiyat bilimcilerinin "Masal" kavramını anlatım, destan, efsane ve dini menkıbe anlamında kullandıklarını gördük. Buna karşı Alman masal araştırmacıları arasında masal kavramının tanımında bir uyum hakim. Masalın anlamının ve alanının okuyucu tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için yakın olan anlatı türleriyle arasındaki benzerliklere ve zıtlıklara değindik.

Bu çalışmada Alman halk edebiyatının en önemli masal araştırmacılarından biri olan Lüthi'nin çalışmalarına da yer verdik.

Türk ve Alman masallarının tarihi evriminin karşılaştırılması sırasında masalların oluşum tarihini de tahlil ettik.

Avrupalı bilim adamları masal tiplerinin sınıflandırılmasına ve masal motiflerinin tespitine büyük bir katkı sağlamışlardır. Bu konuda Boratav ve Eberhart'ın çalışmaları dikkat çekicidir. Walker ve Uysal'ın çalışmaları da bununla ilgili paralel özellikler taşımaktadır. Ayrıca Türk bilim adamı Tuğrul'un yaptığı sınıflandırma da bunlar arasında sayılabilir.

Bu çalışmadan bilim adamlarının masalın kaynağıyla ilgili dört teori ileri sürdükleri ortaya çıkmaktadır.

"Anlatım araştırması" bölümünde masal anlatıcısının masalın derlenmesinde ve yayılmasında önemli bir rol oynadığı tespit edildi.

"Tekerleme ve Keloğlan masalları" bölümünde Türk ve Alman masalları arasındaki form benzerlikleri göze çarpmaktadır. Her ikisinde de giriş, geçiş ve bitiş formelleri bulunmaktadır. Bunun yanında tipik özellikleriyle sadece Türk toplumuna özgü olan Keloğlan masalları Türk masalları içinde özel bir yer tutmaktadır.

Bu karşılaştırmalı çalışmada dört Türk ve üç Alman masalından yararlandık. Her bir masalı yapısı, işlevi, motifleri, figürleri, sahne donanımı, üslubu, yer ve zamanı, epik kanunları, inanışları, örf ve adetleri bakımından araştırdık. Birinci gruptaki masallar (Allerleirauh, Tüylüce, Ütelek) olayları

gerçek yaşama uygun bir biçimde yansıttığı için gerçekçi masallar olarak telakki edilebilir. Buna karşı ikinci (Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack ve Knüppel aus dem Sack) ve üçüncü (Sneewittchen ve Fräulein Nardaniye) grup içinde ele aldığımız masallar ise gerçek dışı olayların çokluğu nedeniyle olağanüstü masallar grubuna dahil edilebilir.

Alman masallarında sıkça tekrarlanan "Üç sayısı" kavramı dikkat çekici bir özellik olarak ortaya çıkmaktadır. Gerçi bu üçleme Türk masallarında da vardır, fakat Alman masallarındaki kadar sık görülmemektedir.

Seçtiğimiz yedi masalın dördünde (Allerleirauh, Tüylüce, Ütelek ve Sneewittchen) kahramanların soylu kişiler, yani kral, padişah, kraliçe, prens, prenses ve bey olduğunu tesbit ettik. Diğer üç masalın (Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack, Fräulein Nardaniye ve Knüppel aus dem Sack) kahramanları ise halk kahramanları, yani halkın arasından gelen şahıslardır.

İncelediğimiz masallarda ilahi dinlerin emirleri karşısında kayıtsız şartsız bir itaat isteniyor. Tanrının kanunlarını çiğneyen cezalandırılıyor.

Adet, örf ve gelenekler Alman ve Türk masallarında değişik şekillerde ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak eğlencelerde, düğün törenlerinde, ödüllendirme ve cezalandırmada, misafirperverlikte ve yardımseverlikte farklılıklar görünmektedir.

Bu bilgilerden hareketle masallardan eski medeniyetlerin kültürel zenginlikleri yani yaşam tarzları, yönetim şekilleri, dini inanışları, dini usul ve kaideleri, örf ve adetleri ve adalet anlayışları v.b. hakkında bilgiler elde ettiğimiz sonucu çıkarılabilir.

INHALTSVERZEICHNIS

	<u>Seite</u>
ZUSAMMENFASSUNG	i
ÖZET	iii
INHALTSVERZEICHNIS	v
VORWORT	xii
 EINLEITUNG	 1
 I. DEFINITION UND BEGRIFF	 5
1.1. Lexikalische Definitionen	7
1.1.1. Die Definitionen in deutschen Wörterbüchern	7
1.1.2. Die Definitionen in türkischen Werken	8
1.2. Die Definitionen von Folkloristen	9
1.2.1. Die Definitionen der deutschen Märchenforscher	9
1.2.2. Die Definitionen der türkischen Märchenforscher	12
II. ABGRENZUNG GEGEN BENACHBARTE GATTUNGEN	16
2.1. Die Sage	16
2.2. Die Legende	17
2.3. Der Mythos	18
2.4. Das Epos	18
2.5. Die Fabel	19
2.6. Die Volksgeschichte	20
2.7. Der Schwank	20
III. TYPEN UND MOTIVE DES MÄRCHENS	22
IV. WESENSZÜGE DES DEUTSCHEN UND TÜRKISCHEN MÄRCHENS	30
V. DIE WICHTIGSTEN MERKMALE DES MÄRCHENSTILS	37
5.1. Eindimensionalität	37
5.2. Flächenhaftigkeit	37
5.3. Abstrakter Stil	39
5.4. Isolation und Allverbundenheit	40
5.5. Sublimation und Welthaltigkeit	41

	<u>Seite</u>
VI. HISTORISCHE ASPEKTE DES DEUTSCHEN MÄRCHENS	42
VII. ZUR GESCHICHTE DES TÜRKISCHEN MÄRCHENS ...	46
VIII. THEORIEN ÜBER DIE HERKUNFT DER VOLKSMÄRCHEN	57
8.1. Mythologische Theorie	57
8.2. Wandertheorie	58
8.3. Vielfachursprungstheorie	59
8.4. Einfachursprungstheorie	59
IX. ERZÄHLFORSCHUNG	62
X. ERWEITERTE MÄRCHENFORMELN (TEKERLEME) .	67
XI. DIE MÄRCHEN VON DEM KAHLKOPF (KELOĞLAN MASALLARI)	71
 VERGLEICHENDE ANALYSE DEUTSCH-TÜRKISCHER MÄRCHEN	 75
I. ALLERLEIRAUH	75
1.1. Thema	75
1.2. Handlung	75
1.3. Motivreihe	76
1.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	77
1.5. Requisiten im Märchen	78
1.6. Motive im Märchen	79
1.6.1. Testament	79
1.6.2. Verbot	80
1.6.3. Verkleidung	80
1.6.4. Liebesmotiv	81
1.6.5. Ring	81
1.6.6. Heiratsmotiv	82
1.6.7. Nußschale	82
1.7. Ort im Märchen	82
1.8. Zeit im Märchen	83
1.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens	83
1.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	84
1.10.1. Wiederholung	84
1.10.2. Dreizahl	85

	<u>Seite</u>
1.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	86
1.10.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt	86
II. TÜYLÜCE (HAARIGE)	88
2.1. Thema	88
2.2. Handlung	88
2.3. Motivreihe	89
2.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	90
2.5. Requisiten im Märchen	91
2.6. Motive im Märchen	91
2.6.1. Testament	91
2.6.2. Verbot	92
2.6.3. Verkleidung	92
2.6.4. Liebesmotiv	93
2.6.5. Ring	93
2.6.6. Heiratsmotiv	93
2.7. Ort im Märchen	94
2.8. Zeit im Märchen	94
2.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens	94
2.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	95
2.10.1. Wiederholung	95
2.10.2. Dreizahl	96
2.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	96
2.10.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt	97
III. ÜTELEK (BEHAARTE)	98
3.1. Thema	98
3.2. Handlung	98
3.3. Motivreihe	99
3.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	99
3.5. Requisiten im Märchen	100
3.6. Motive in "Ütelek"	101
3.6.1. Testament	101
3.6.2. Verbot	101
3.6.3. Verkleidung	102
3.6.4. Liebesmotiv	102

	<u>Seite</u>
3.6.5. Ring	102
3.6.6. Heiratsmotiv	103
3.7. Ort in "Ütelek"	103
3.8. Zeit in "Ütelek"	104
3.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens	104
3.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	105
3.10.1. Wiederholung	105
3.10.2. Dreizahl	105
3.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	106
3.10.4. Der Held ist immer im Mittelpunkt	106
 IV. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN UNTER DEN	
MÄRCHEN	108
4.1. Aufbau	108
4.2. Personen und Requisiten	109
4.3. Motive	110
4.4. Ort und Zeit	111
4.5. Form und Stil	111
4.6. Wiederholung und Dreizahl	112
4.7. Die Heldinnen	113
4.8. Glauben, Sitte und Bräuche	114
 V. TISCHCHEN DECK DICH, GOLDESEL UND	
KNÜPPEL AUS DEM SACK	116
5.1. Thema	116
5.2. Handlung	116
5.3. Motivreihe	117
5.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	118
5.5. Requisiten im Märchen	121
5.6. Motive im Märchen	123
5.6.1. Tiermotiv	124
5.6.2. Gemeinschaftsmotiv	124
5.6.2.1. Lüge	124
5.6.2.2. Diebstahl	125
5.6.3. Wundermotiv	126
5.6.3.1. Tischchendeckdich	126

	<u>Seite</u>
5.6.3.2. Goldesel	127
5.6.3.3. KnüppelausdemSack	127
5.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens	128
5.8. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	129
5.8.1. Wiederholung	129
5.8.2. Dreizahl	130
VI. KNÜPPEL AUS DEM SACK	131
6.1. Thema	131
6.2. Handlung	131
6.3. Motivreihe	132
6.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	132
6.5. Requisiten im Märchen	134
6.6. Motive im Märchen	136
6.6.1. Wundermotive	136
6.6.1.1. Der Jenseitige	136
6.6.1.2. Zauberkasten	136
6.6.1.3. KnüppelausdemSack	137
6.6.1.4. Der Esel	138
6.6.2. Gemeinschaftsmotiv	139
6.6.2.1. Diebstahl	139
6.7. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	140
6.7.1. Wiederholung	140
6.7.2. Dreizahl	140
6.7.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	141
6.7.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt	142
VII. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN IN DEN MÄRCHEN	143
7.1. Aufbau	143
7.2. Figuren und Requisiten	145
7.3. Motive	147
7.4. Ort und Zeit	147
7.5. Form und Stil	148
7.6. Wiederholung und Dreizahl	149
7.7. Die Helden	150

	<u>Seite</u>
7.8. Glauben, Sitte und Bräuche	150
VIII. SNEEWITTCHEN	152
8.1. Thema	152
8.2. Handlung	152
8.3. Motivreihe	154
8.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	154
8.5. Requisiten im Märchen	157
8.6. Motive im Märchen	158
8.6.1. Wundermotive	158
8.6.1.1. Der sprechende Spiegel	158
8.6.1.2. Die sieben Zwerge	160
8.6.2. Gemeinschaftsmotiv	161
8.6.2.1. Stiefmutter	161
8.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens	162
8.8. Ort und Zeit im Märchen	163
8.9. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	164
8.9.1. Wiederholung	164
8.9.2. Dreizahl	165
8.9.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	165
8.9.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt	166
IX. FRÄULEIN NARDANIYE	167
9.1. Thema	167
9.2. Handlung	167
9.3. Motivreihe	168
9.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen	169
9.5. Requisiten im Märchen	171
9.6. Motive im Märchen	173
9.6.1. Wundermotive	173
9.6.1.1. Der sprechende Mond	173
9.6.1.2. Die vierzig Räuber	174
9.6.2. Gemeinschaftsmotiv	175
9.6.2.1. Stiefmutter	175
9.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens	176

	<u>Seite</u>
9.8. Ort und Zeit im Märchen	176
9.9. Eigenschaften des Märchens als Epische Form	177
9.9.1. Wiederholung	177
9.9.2. Dreizahl	178
9.9.3. Sieg der armen und verachteten Menschen	178
9.9.4. Der Held steht immer im Mitterpunkt	179
 X. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN ZWISCHEN DEN	
MÄRCHEN	180
10.1. Aufbau	180
10.2. Figuren und Requisiten	182
10.3. Motive	184
10.4. Ort und Zeit	184
10.5. Form und Stil	185
10.6. Wiederholung und Dreizahl	187
10.7. Die Heldinnen	187
10.8. Glauben, Sitte und Bräuche	187
 SCHLUBFOLGERUNG	189
BIBLIOGRAPHIE	195
 MODELLTEXTE	202
Allerleirauh	202
Tüylüce (=Haarige)	207
Ütelek (= Behaarte)	213
Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack	221
Knüppel aus dem Sack	230
Sneewittchen	235
Fräulein Nardaniye	243

VORWORT

Bei der vorliegenden komparatistischen Studie über die deutschen und türkischen Volksmärchen wollte ich einen Beitrag zur interkulturellen Verständigung beider Völker leisten.

Das Ziel der Arbeit war ein Versuch, einerseits die traditionellen, kulturellen und folkloristischen Affinitäten und andererseits die stilistischen, typen-, gattungs- und motivenspezifischen Charakteristika aufzudecken.

Märchen, die allgemein menschliche Phänomene tief in sich bergen, negieren Landes- und Sprachgrenzen und sind daher überall zu Hause. Gerade aus diesem Grund können sie bessere Kenntnisse über die Völker vermitteln, Beiträge zur Begegnung von Kulturen leisten und damit die gegenseitige Toleranz fördern.

Sollte die Untersuchung den geringsten Beitrag zur Völkerverständigung leisten, dann hätte sie ihr Ziel im Sinne von interkulturellen Verständnis erreicht, denn die Einübung in das interkulturelle Denken im Medium des Volksmärchens kann die intellektuelle und emotionale Verarbeitung konkreter Differenzen und die praktische Bewältigung von Konflikten erleichtern.

Die Volksmärchen bieten uns auf indirektem Wege die Möglichkeit der Selbst- und Fremderkenntnis sowie das Angebot, interkommunikativer Verhaltensmuster ohne Vereinnahmung, Ignorierung oder Verteufelung gewahr zu werden.

Vom ganzen Herzen verdanke ich Herrn Doz.Dr. Altan Alperen nicht nur die Anregungen und unbeschreiblich geduldige, sorgfältige Betreuung dieser Arbeit, sondern auch den menschlichen Beistand seit Beginn der Übernahme meiner Dissertation, deren Betreuung zuvor meine ehemalige Beraterin, Frau Doz.Dr. Suna Kavsaoğlu, angesichts ihrer Emeritierung aufgeben mußte.

An dieser Stelle fühle ich mich Frau Doz.Dr. Suna Kavasoglu zu Dank verpflichtet, die einem bedeutenden Teil dieser Arbeit mit Rat und Tat beigestanden hat.

Zuletzt möchte ich mich bei Herrn Dr. Tahsin Aktaş bedanken, dem ich mich für seine fördernde Hinweise verbunden fühle.

Ankara, im Juni 1997

EINLEITUNG

Die Märchen reflektieren die Geschichte der Sehnsucht nach Solidarität zwischen Mensch und Mensch sowie zwischen Gruppe und Gruppe. Unter diesem Aspekt betrachtet, finden sich in den Märchen utopische und ambivalente Züge. Es geht in den Märchen um die Sehnsucht nach einer besseren Gesellschaft. Menschen, denen die Wirklichkeit, das Dasein -so-wie-es-ist, die konkrete Welt und das Hier und Jetzt nicht genügen und denen das Status quo Anstoß und Ärgernis sind, suchen nach besseren und anderen Möglichkeiten, fragen nach dem Dasein-so-wie-es-sein-könnte sowie der idealeren Welt. Dabei sind die Märchen ihre Lebensbegleiter. Die Formel "es war einmal" ist die Markierung einer Perspektive, die danach Ausschau hält, was (noch) nicht "ist", aber (eines Tages) sein "könnte".

Wenn die Märchen ablenken, zudecken, vernebeln und betäuben, dann sind sie nichts anderes als Träumerei, Vision, Romantik und Flucht vor den verhunzten, verratenen und verkauften Worten der Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit. Nicht aber dann, wenn sie die Diskrepanz und den Widerspruch erfahrbar machen und den schier Verzweifelten dadurch trösten, daß letztlich alles in Ordnung kommen wird und daß das Wahre, Schöne und Gute über die Lüge, den Haß und das Böse triumphieren werden.

Da die Märchen einen utopischen Charakter haben, sind sie gesellschaftspolitisch progressiv, pädagogisch sinnvoll und psychologisch hilfreich.

Einerseits sind die Märchen wenig an der äußeren Wirklichkeit (wie sie ist) interessiert, andererseits begnügen sie sich wenig mit der inneren Verfassung der Menschen (in ihrer unangenehmen Realität). Lug und Trug, Haß und Eifersucht, Feigheit und Hinterlist werden zwar erwähnt, aber nicht ausführlich behandelt. Stets schildern die Märchen, wie der Mensch sein könnte, was er tun müßte, um einen Ausweg zu finden aus Bosheit und Angst, Wahn und Stolz, Unterdrückung und Rachsucht. Insofern hat der amerikanische Kinderpsychiater und Märchenforscher Bruno Bettelheim recht, wenn er schreibt: "Das Märchen gibt die gleiche Antwort wie die Psychoanalyse: Wir müssen unsere Ambivalenzen integrieren, wenn wir von

ihnen nicht herumgestoßen und in extremen Fällen zerrissen werden sollen".¹ Von diesem Gesichtspunkt aus betrachtet, sind die Märchen also Utopien der äußeren und der inneren Realität und deshalb unentbehrliche Kultur - und Bildungsgüter.

Die deutschen Märchen sind im Laufe des letzten Jahrhunderts gesammelt und wissenschaftlich bearbeitet worden. Der Untersuchung sind im wesentlichen die Grimmschen Märchen zugrunde gelegt. Die Grimmschen Kinder - und Hausmärchen, die 1812 erschienen, gehören neben der Bibel zu den am häufigsten gelesenen und übersetzten Büchern der Weltliteratur. Die Brüder Grimm wurden mit diesem epochemachenden Werk die Begründer einer neuen wissenschaftlichen Disziplin. Diese neue wissenschaftliche Fachrichtung ermöglichte die Sammlung und Erforschung der mündlichen Überlieferung in aller Welt.

Heute werden Jakob und Wilhelm Grimm, die eine große Rolle bei der Entstehung eines Interesses an den mündlichen Quellen der Geschichte der deutschen Volkssprache und Volksliteratur spielten, als die Väter der Erzählforscher betrachtet.

Die Wirkungen der Grimmschen Märchensammlung sind unvergleichlich. Fast in allen Ländern Europas regten sich unter dem Eindruck dieser Sammlung die geistigen Kräfte. Sie führten zu einer Entdeckung der Werte der mündlichen Überlieferungen und stärkten zugleich das kulturelle Selbstverständnis und Selbstbewußtsein vieler Völker und Sprachgruppen, die bis dahin keine eigene Hochliteratur entwickelt hatten.

Viele Sammlungen mit Volkserzählungen sind in der Grimm-Nachfolge entstanden und nehmen auf ihr Vorbild Bezug. Wir sollen nicht vergessen, daß Jakob und Wilhelm Grimm ihre Märchentexte, die aus mündlichen Quellen geschöpft sind, als Naturpoesie nicht um ihrer selbst willen zusammengetragen hatten, sondern daß sie auch bei ihrer Sammelarbeit von einem theoretischen Interesse geleitet wurden. Diese Tatsache hat Jakob

¹ STREHLOW, Rosita: Die Bedeutung der Grimmschen Märchen für die Erziehung von Kindern, - Mit einem Geleitwort von Prof.Dr. Rainer Winkel, S. II.

Grimm später in der 1835 erschienenen "Deutschen Mythologie" zum Ausdruck gebracht. In diesem Werk wird hervorgehoben, daß die aus der Volksüberlieferung gesammelten Traditionen auf die Götterwelt des germanischen Altertums zurückführen.

Die Vorstellung, daß die deutschen Märchen mit der Götterwelt des germanischen Altertums aufs engste verbunden waren, hat Jakob Grimm in seiner "Mythologischen Theorie" in folgenden Kernsatz resümiert: "Die Völker hängen und halten fest am hergebrachten, wir werden ihre Überlieferung, ihren Aberglauben niemals fassen, wenn wir ihm nicht ein Bett noch auf heidnischem Grund und Boden unterbreiten".²

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß die Grimmschen Theorien von der Verwurzelung der neuzeitlichen Überlieferungen in germanischen Altertum kein Bestand haben.

Auch die Texte ihrer "Märchenausgabe" haben sie an diesem Grundsatz gemessen. Die "Anmerkungen zu der Kinder - und Hausmärchen von 1822" der Brüder Grimm charakterisieren den Beginn der wissenschaftlichen Erzählforschung.

Diese volkskundliche Erzählforschung bzw. die Volksdichtungsforschung, die man auch seit 1846 nach dem von dem Engländer William John Thoms geprägten Terminus "Folklore" auch "Folkloristik" nennt, ist bis heute ein zentrales Forschungsanliegen der Volkskunde geblieben.

Bei der wissenschaftlichen Untersuchung und Sammlung der europäischen Volksmärchen im letzten Jahrhundert hat man ihre Beziehungen zu den indischen Märchen erkannt.

Bei all diesen komparatistischen Studien wurde die Türkei, deren geographische Lage allein schon ein Mittlerrolle vermuten läßt, bisher mit Stillschweigen übergangen, weil die türkischen Märchensammlungen unzulänglich waren.

² NISSEN, Walter: Die Brüder Grimm und ihre Märchen, Mit einem Vorwort Prof.Dr. Rolf Wilhelm Brednich, Vandenhoeck - Ruprecht in Göttingen, 1984, S. 8.

Aber in den letzten Jahren haben verschiedene Wissenschaftler wie P.N. Boratav, S. Sakaoğlu, B. Seyidoğlu, U. Günay, N. Taner, İ. Başgöz, N. Tezel, T. Alangu u.a. einen bedeutenden Beitrag zur Schließung dieser Lücke beigetragen.

Die vorliegende Arbeit soll ein Versuch sein, im Rahmen der Märchenforschung deutsch - türkischer Märchen eine vergleichende Studie zu betreiben - als Beitrag zu besserer kultureller Verständigung beider Völker.



I. DEFINITION UND BEGRIFF

Das Märchen ist eine literarische Gattung der Volks- und Kunstdichtung. Bevor wir auf den Begriff "Märchen" eingehen, wollen wir erst die Herkunft des Begriffs "Märchen" aufklären. Der Begriff "Märchen" wird im Meyers Kleines Lexikon als eine "Verkleinerungsform von mittelhochdeutschem 'maere', von althochdeutschem 'maren' " (1) bezeichnet. Unter dem Begriff "maere" versteht man die Begriffe Erzählung, Geschichte, Bericht, Kunde und Gerücht; der Begriff "maren" wird dagegen in der Bedeutung der Verben "verkünden" und "rühmen" gebraucht. Nach einer Bedeutungsverminderung wurden diese beiden Begriffe "maere und maren" für erfundene, unwahre Geschichten angewendet.

Das türkische Wort "Masal (=Märchen)" kommt aus dem arabischen Wort "Mesel". Im lexikalischen Wörterbuch "Osmanlıca-Türkçe (=Osmanisch-Türkisch)" von Devellioğlu wird das arabische Wort "Mesel" als eine Geschichte, die für Erziehung und Moral nützlich ist (2), definiert.

Heute verwendet man den deutschen Begriff "Märchen" als eine bestimmte Art der Erzählung. Dagegen sehen wir, daß der Begriff "Märchen" in anderen Ländern meist eine allgemeinere Bedeutung hat. Das englische Wort "tale" z.B. kann zugleich die Bedeutungen der Gattungsbegriffe wie Erzählung, Geschichte, Märchen und Sage geben. Jedoch entspricht das englische Wort "folktale" der deutschen "Volkserzählung" bzw. "Volksmärchen".

Es läßt sich auch sagen, daß der türkische Begriff "Masal" in diesem Sinne nicht immer richtig verwendet wird. Nach einer genaueren Untersuchung kann man nur bemerken, daß dieser Begriff in der Literatur eine mehrdeutige Verwendung findet. Hierbei ist leicht zu sehen, daß verschiedene Autoren den genannten Begriff für unterschiedlichen Begriffe, nämlich für "Hikâye (= Geschichte)", "Destan (= Epos)", "Masal (=Märchen)" verwendet haben. Als ein einziges Beispiel können wir hier "Dede Korkuts

(1) Meyers Kleines Lexikon, Herausgegeben von der Redaktion für Literatur des Bibliographischen Instituts mit einer Einleitung von Professor Dr. Wolf Dieter Lange, Meyers Lexikonverlag 1986, Mannheim/Wien/Zürich, S. 269.

(2) DEVELLIOĞLU, Ferit: Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lügat, Ankara, 1962, S. 747.

Bücher" geben. Obwohl Ergin die erwähnten Bücher als "Dede Korkuts Epen (= Dede Korkut Destanları)" (3) betrachtet, nennt Gökyay diese Bücher "Dede Korkut Hikayeleri" (= Dede Korkuts Geschichten)" (4). Demgegenüber heißen die gleichen Bücher bei Demiray "Dede Korkut Masalları (= Dede Korkuts Märchen)" (5). Wenn man diese Bücher und die Artikel der genannten Autoren liest, sieht man, daß diese unterschiedlichen Begriffe in gleicher Bedeutung gebraucht sind.

Wie ersichtlich, zählt man in der türkischen Literatur auch je drei erzählerischen Gattungen zu der gleichen Bedeutung. Für die Erzählung "Dede Korkut", die mit Raum, Zeit und Personen anknüpft, ist nicht richtig, sie "Dede Korkuts Geschichten" oder "Dede Korkuts Märchen" zu nennen; da die Helden in der Erzählung "Dede Korkut" historische Personen sind, Ort und Zeit bestimmt, und da die Themen über die Heldentat sind. Nach dieser Feststellung können wir das Buch "Dede Korkut" als ein episches Buch bezeichnen. Deswegen wäre es meines Erachtens besser, wenn man das Buch "Dede Korkuts Epen" nennt.

So sehen wir, daß das Wort "Märchen" im Türkischen manchmal statt "Epos", "Geschichte" oder "Sage" erscheint. In der deutschen Sprache treffen wir nicht solche fehlende Anwendungen.

Sowohl im Türkischen als auch im Deutschen widerspiegelt der Begriff Märchen/Masal außer literarischer Gattung eine gemeinsame Bedeutung. In den deutschen und türkischen Alltagssprachen kann das Märchen sowohl eine schönere und irrealere Welt (So schön wie ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht) als auch eine Lügnerzählung (Erzähl mir kein Märchen!) bezeichnen.

(3) ERGİN, Muharrem: Dede Korkut Kitabı Metin-Sözlük, Ebru Yayınları, 1986, İstanbul, S. 5.

(4) GÖKYAY, Orhan Şaik: Dede Korkut Hikayeleri ve Önemi, Türk Dili Türk Halk Edebiyatı Özel Sayısı XIX/207, (Aralık 1968), S. 424.

(5) DEMİRAY, M. Güner: "Türk Halk Masalları Üzerine" in: Masal Araştırmaları, Folktales Studies I, Haz. Nuri Taner, Art-San, İstanbul, 1988, S. 42.

Nach diesen Bemerkungen wollen wir die lexikalischen Definitionen des Begriffs Märchen, dann die Definitionen der Märchenforscher geben, damit man den Begriff Märchen/Masal besser verstehen kann.

1.1. Lexikalische Definitionen

1.1.1. Die Definitionen in deutschen Wörterbüchern

In Wahrig steht die Definition des Märchens wie folgt:

"phantasievolle Erzählung ohne räumliche und zeitliche Bindung, in der die Naturgesetze aufgehoben sind und das Wunder vorherrscht; unwahre, erfundene Geschichte" (6).

Wilpert definiert das Märchen als:

"kürzere volksläufig - unterhaltende Prosaerzählung von phantastisch-wunderbaren Begebenheiten und Zuständen aus freier Erfindung ohne zeit. -räuml. Festlegung" (7).

In der Meyers Kleines Lexikon sieht die Definition des Märchens folgendermaßen aus:

"eine in ihrem Umfang begrenzte unterhaltende Prosaerzählung, deren Inhalt frei erfunden, weder zeitlich noch räumlich festgelegt und von phantastisch - wunderbaren, den Naturgesetzen widersprechenden Gestalten und Begebenheiten wesentlich geprägt ist" (8).

(6) WAHRIG, Gerhard: Deutsches Wörterbuch, Mosaik Verlag, 1980-81, S. 2462.

(7) WILPERT, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur, 7., verbesserte und erweiterte Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 1989, S. 547.

(8) Meyers Kleines Lexikon, S. 269.

Im Werke "Deutsche Dichtung, Literaturgeschichte" von Müller-Valentin ist die Definition des Märchens nachstehend:

"Märchen stellt eine Welt dar, in der auf ebenso einfache wie phantastische Weise, die Naturgesetze aufgehoben werden, Wünsche sich erfüllen, Glück eintritt, Zauber gelingt, Wunder wirken: magische Kräfte den Alltag beherrschen und verwandeln" (9).

1.1.2. Die Definitionen in türkischen Werken:

Die Enzyklopädie "Meydan-Larousse" gibt das Wort Märchen als:

"Im allgemeinen ist es eine von Mund zu Mund erzählende übertragende Volksgeschichte, die die erfundenen Themen bearbeitet und in der außergewöhnliche Helden und Abenteuer auftauchen" (10).

In der Enzyklopädie "Gelişim Hachette" wird "Masal" als

"eine phantasievolle, kurz erzählerische Art in Prosa-Form, die ganz frei von religiösen und zauberhaften Glauben und Traditionen (Sitten und Bräuchen) ist" (11).

definiert. Genau diese Definition sehen wir auch in "Grolier International Americana Encyclopedia" (12).

Im Wörterbuch "Kâmûs-ı Türkî" wird die Definition des Märchens so gegeben:

(9) MÜLLER, Friedrich - VALENTIN, Gerold: Deutsche Dichtung, Literaturgeschichte, Ferdinand Schöningh, 1981, Paderborn, S. 200,

(10) Meydan - Larousse 13. Cilt, S. 205.

(11) Gelişim Hachette, Alfabetik Genel Kültür Ansiklopedisi, Cilt 7, Interpres Basın ve Yayıncılık 1993, İstanbul, S. 2616.

(12) Grolier International Americana Encyclopedia, Cilt 9, 1993, Grolier Incorporated-Sabah, Danbury, Connecticut, İstanbul, S. 346.

"Geschichte für Kinder, die meist mit Menschen zu tun hat, auf gewöhnliche und außergewöhnliche Begebenheiten beruht und einen Rat gibt" (13).

Türkçe Sözlük (= Türkisches Wörterbuch), das von Türk Dil Kurumu (= Türkische Sprachinstitut) herausgebracht ist, definiert den Begriff "Masal" als:

"eine interessante, meist mit außerordentlichen Begebenheiten geschmückte Geschichte, die für die Kinder erzählt wird" (14).

Es ist möglich, diese Definitionen von Märchen/Masal noch zu vermehren. Da wir aber die Definitionen von Folkloristen für wichtiger halten, brauchen wir nicht mehr auf die lexikalischen Definitionen einzugehen.

Bewerten wir die oben angegebenen Definitionen im Türkischen und im Deutschen, so sehen wir deutlich, daß es zwischen den Definitionen von Märchen/Masal in beiden Sprachen große Unterschiede gibt. In den türkischen Büchern will man meistens den Begriff "Masal" durch den Begriff "Geschichte" erklären, obwohl "Geschichte" eine andere erzählerische Gattung der Volksdichtung ist.

Nun wollen wir hier auch einige Definitionen von Folkloristen zitieren.

1.2. Die Definitionen von Folkloristen

1.2.1. Die Definitionen der deutschen Märchenforscher

Wenn man auch heutzutage nicht nur in der europäischen Literatur sondern auch in der Weltliteratur von der Märchengattung spricht, fallen uns sofort die Brüder Grimm auf. Deshalb benutzen manche Literaturwissenschaftler den Begriff "Märchengattung" als "Grimms Gattung". Darum wollen wir mit der Definition der Brüder Grimm anfangen.

(13) SAMİ, Şemseddin: (Kâmûs-ı Türkî), Temel Türkçe Sözlük, Sadeleştirilmiş ve Genişletilmiş Kâmûs-ı Türkî, Tercüman Genel Kültür Yay. 1, İstanbul, 1991, S. 830.

(14) AĞAKAY, Mehmet Ali (Haz.): Türkçe Sözlük, 4. Baskı, Ankara, 1966, S. 503.

Brüder Grimm definieren das Märchen in der Vorrede "Deutsche Sagen" folgendermaßen:

"Die Märchen also sind teils durch ihre äußere Verbreitung, teils ihr inneres Wesen dazu bestimmt, den reinen Gedanken einer kindlichen Weltbrachtung zu fassen, sie nähren unmittelbar, wie die Milch, mild und lieblich, oder der Honig, süß und sättigend, ohne irdische Schwere" (15).

Die erwähnte Äußerung "eine kindliche Weltbetrachtung" halten wir nicht für logisch, da die Märchen auch die Weltbetrachtung der Erwachsenen und aller Bevölkerung spiegeln. Diese Weltbetrachtung kann entweder positiv oder negativ sein.

Panzer bestimmt in seinem Artikel "Märchen" den Begriff "Märchen" so:

"Unter dem Worte 'Märchen' in seinem wissenschaftlichen Sinne verstehen wir eine kurze, ausschließlich der Unterhaltung dienende Erzählung von phantastisch-wunderbaren Begebenheiten, die sich in Wahrheit nie ereignen konnten, weil sie, in wachsendem Umfang, Naturgesetzen widerstreiten" (16).

Panzer faßt hier das Märchen nur als ein Wunder auf. Das Wunder ist nur eines kennzeichnender Merkmale des Märchens.

Lüthi, der von vielen Autoren als berühmter Vertreter der Märchenforschung angesehen wird, meint für das Märchen:

"eine Heimat im Volke haben" (17).

(15) GRIMM, Brüder: Deutsche Sagen, Winkler-Verlag, München, S. 8.

(16) PANZER, Friedrich: "Märchen" in: Wege der Märchenforschung, herausgeben von Felix Karlinger, Darmstadt 1973, S. 84.

(17) LÜTHI, Max: Volksmärchen und Volkssage: Zwei Grundformen erzählender Dichtung, Dritte, durchgesehene Auflage, Francke Verlag Bern und München, 1975, S. 7.

Die Märchendeutung von Lüthi basiert meist auf formal-ästhetischen Kategorien. Im Kapitel "Abgrenzung gegen benachbarte Gattungen" kommen wir zu Lüthi's Ansichten über die Märchendeutung zurück.

Im "Handbuch literarischer Fachbegriffe, Definition und Beispiele, von Best" stellt Ranke das Märchen als

"von den Bedingungen der Wirklichkeitswelt mit ihren Kategorien Zeit, Raum und Kausalität unabhängige Erzählung wunderbaren Inhaltes, die keinen Anspruch auf Glaubwürdigkeit hat" (18) hin.

Nach meiner Auffassung sollen die in dieser Definition hier erwähnten drei Kategorien (Zeit-Ort-Kausalität) auch die Personen umfassen. Und noch ein wichtiges Merkmal: "das Märchen hat keinen Anspruch auf Glaubwürdigkeit", aber Sakaoğlu ist der Meinung, daß das Märchen die Märchenhörer mehr als die Märchenerzähler interessiert (19). Die Märchenhörer entschließen sich selbst, an dem Märchen zu glauben oder nicht zu glauben.

Der bekannteste Vertreter der Märchenforschung unter volkskundlichem Aspekt ist Röhrich. Für ihn ist das Märchen:

"ein Instrument der Erziehung" (20).

Hier wird das Märchen von Röhrich nur von der erzieherischen Seite untersucht.

(18) BEST, Otto F.: Handbuch literarischer Fachbegriffe, Definitionen und Beispiele, Fischer Taschenbuch Verlag 1982, Frankfurt am Main, S. 303.

(19) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, Metin Toplama ve Tahlil, Atatürk Üniversitesi Yayınları No: 298, Sevinç Matbaası, Ankara, 1973, S. 4.

(20) RÖHRICH, Lutz: "Deutschunterricht und Volkskunde" in: Der Deutschunterricht 13, H. 1, (1961), S. 94.

1.2.2. Die Definitionen der türkischen Märchenforscher

In der Türkei werden die wissenschaftlichen Märchenforschungen erstmals von Boratav, einem türkischen Folklorist, gemacht. Boratav vermerkt für das Märchen in seinem Buch "100 Soruda Halk Edebiyatı":

"man definiert das Märchen als eine in Prosa dargestellte kurze Erzählung, die frei von magisch-religiösen und magischen Glauben, Sitten und Bräuchen ist, gänzlich ein Phantasieprodukt und uninteressant für die Wirklichkeit ist und keinen Anspruch auf Glaubwürdigkeit zu ihren Erzählungen hat" (21).

Die zuvor erwähnte Kritik von Sakaoğlu gilt auch für diese Märchendefinition. Sakaoğlu betont in seinem Werk, daß die Menschen, von denen er Märchen sammelt, an den Geschehnissen im Märchen glauben (22).

Nach dem Literaturwissenschaftler Elçin ist das Märchen:

"Abenteuer und Geschichten von Begebenheiten, die sich in einem unbekannten Ort und unbekannten Personen und Wesen ereignen" (23).

Neben der falschen Gattungsbezeichnung wird auch das Wunder nicht erwähnt, das eines der wichtigen Merkmale des Märchens ist.

Der Folklorist Tezel spricht von dem Märchen als:

"eine Geschichte, deren Begebenheiten sowie Zeit- und Ortbestimmungen nicht klar sind, und die über die Helden wie Fee, Riese, böser Geist, Drache, schwarze Schwester (Arapbaci) usw. verfügt und nicht eine bestimmte Person schildert" (24).

(21) BORATAV, Pertev Naili: 100 Soruda Halk Edebiyatı, 4. Baskı, Gerçek Yayınları, 1982, İstanbul, S. 80.

(22) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 4.

(23) ELÇİN, Şükrü: Halk Edebiyatına Giriş, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları : 365, İkinci Baskı, Eylül 1986, Ankara, S. 368.

(24) TEZEL, Naki: Türk Masalları I, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1990, Ankara, S. 6.

Noch zu Beginn der Studie betonten wir, daß man "Märchen" nicht mit dem Gattungsbegriff "Geschichte" charakterisieren soll. Ferner haben alle Märchenhelden, wie Tezel bemerkt, keine übernatürliche Eigenschaften.

Sakaoğlu definiert in seiner Doktorarbeit "Gümüşhane Masalları" das Märchen als:

"eine mündliche Art der Erzählung, deren manche Helden Tiere und übernatürliche Wesen sind und deren Begebenheiten sich im Märchenland abspielen. Obwohl das Märchen ein Phantasieprodukt ist, läßt es den Hörer glauben, daß es wahr wäre" (25).

Heute ist die Zahl der Menschen, die an "Märchen" glauben, geringer als früher. Nur bei den Kindern ist der Glaubensprozent des Märchens hoch. Zwar werden die Märchen heute von den Erwachsenen nicht mehr erzählt und gelesen wie früher. Aber die Märchen werden den Kindern erzählt, um ihre Phantasie zu entwickeln. Eltern kaufen ihren Kindern, die das Lesen lernen, Märchenbücher, weil die Sprache der Märchen leicht verständlich ist und ihre Sätze kürzer sind.

Zum Schluß wollen wir auch die Definitionen der Literaturwissenschaftler geben, die mit ihren Arbeiten andere Märchenforscher angeregt haben und die Definitionen ausländischer Literaturwissenschaftler zitieren, die die türkische Volksliteratur untersucht haben.

Genannt sie hier der Däne Jolles, der mit seinem Werk "Einfache Formen" bei der europäischen Volksdichtung Interesse erweckt hatte.

Er sieht das Märchen als eine Literaturgattung an und definiert es als:

"einfache Form, die nicht moralisch im Sinne einer philosophischen Ethik ist" (26).

(25) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 5.

(26) JOLLES, André: Einfache Formen, 2. unveränderte Auflage, Darmstadt, 1958, S. 242.

Für ihn symbolisiert das Märchen die Ethik des Geschehens oder die naive Moral (27). Das Märchen ist seiner Auffassung nach ein Gegenentwurf zur Weltordnung der Wirklichkeit, natürlich bringt das die Weltordnung des Märchens heraus.

Der andere berühmte Literaturwissenschaftler ist der Amerikaner Thompson, mit dessen Bücher "Motif Index" (28) und "Type-Index" (29) bekannt ist. Er definiert das Märchen in seinem Werk "The Folktale" fast folgendermaßen:

"eine literarische erzählerische Art, die einige Motive oder Episoden entsteht, ihre Begebenheiten laufen an einem unwissenden Ort einer unwirklichen Welt ab und ihre Charakteren nicht bestimmt, aber sie ist voll phantastischen Begebenheiten" (30).

Ignacz Kunos ist ein ungarischer Türkolog, der erstmal über die türkischen Märchen eine Untersuchung durchgeführt hat. Er gibt die Märchendefinition wie folgt:

"Von uns 'Märchen' genannte Sache ist Spiegel der Zeit jeder Nation. Wenn wir uns diesem Spiegel besehen, sehen wir sowohl die Anbetungen der Ahnen als auch die Moral aus alter Zeit" (31).

Bei dieser Definition sind die wichtigsten Merkmale des Märchens wie Phantasie, Wunder nicht erkennbar. Natürlich sind die Märchenhelden nicht nur die Menschen, sondern Tiere und übernatürliche Wesen.

(27) ebd. S. 241

(28) THOMPSON, Stith: Motif Index of Folk-Literature, 6 Cilt, FF Communcations No: 106-109, 116, 117, Helsinki, 1932-36.

(29) THOMPSON, Stith: The Types of the Folktale, 2. B. Helsinki, 1964, FFC 184.

(30) DOĞANÇ, H. Ayhan: "Stith Thompson ve Masal (The Folktale) Adlı Kitabı" in: (Masal Araştırmaları I, (Haz.) Nuri Taner, S. 167.

(31) KUNOS, Ignacz: Türk Halk Edebiyatı, İstanbul, 1925, S. 131.

Walker und Uysal formulieren ihre Ansichten über das Märchen in "Tales Alive in Turkey" wie folgt:

"es läuft in einer unwirklichen Welt, an einem unbestimmten Ort zwischen den unbestimmten Charakteren ab und ist voll von den Merkwürdigkeiten" (32).

(32) WALKER, Warren S. - UYSAL, Ahmet E.: Tales Alive in Turkey, Cambridge, 1966, S. 5.

II. ABGRENZUNG GEGEN BENACHBARTE GATTUNGEN

Das Märchen hat außer seinen Charakteristika, die in dem vorigen Kapitel erwähnt wurden, auch die weiteren besonderen Merkmale, die das Märchen gegen benachbarte Gattungen in der Volksliteratur abgrenzen. Die wichtigsten von ihnen sind Sage, Legende, Epos, Mythos, Fabel und Schwank. Diese werden nun näher beschrieben:

2.1. Die Sage

Die Sage erzählt das Außergewöhnliche wie das Märchen. Das Märchen hat keinen Anspruch auf Glaubwürdigkeit. Die Sage dagegen hat den Anspruch, wirklich Geschehenes mitzuteilen. Die Sage ist realistisch, Märchen irrealistisch. Die Sage steht dem Volksglauben näher, wie Lüthi bemerkt, sieht Jan Bolte den hauptsächlichsten Unterschied zwischen dem Märchen und der Sage in ihrem andersgearteten Verhältnis zur realen Welt: "während die Sage den Anspruch erhebt, Wirklichkeit zu geben und von den Hörern Glauben verlangt, kümmert sich das Märchen, das ... nur unterhalten will, nicht um die Bedingungen irdischen Geschehens ..." (1).

Im Märchen trifft der Diesseitige den Jenseitigen ohne Gefühlsspannung oder Erstaunen, aber in der Sage trifft er sie doch mit Erstaunen. Das Märchen ist eindimensional, die Sage dagegen zweidimensional, nämlich in der Sage sind das Diesseits und das Jenseits scharf voneinander getrennt.

Die wunderbaren Gaben, die man dem Märchenheld und dem Sagenheld anbietet, sind in beiden Gattungen gleich.

Die Sage arbeitet mit Angaben wie Zeit, Ort, geschichtliche Personen, Augenzeugen, aber das Märchen nicht. Diesbezüglich unterscheiden Brüder Grimm beide Gattungen: "Das Märchen ist poetischer, die Sage historischer; jenes stehet beinahe nur in sich selber fest, in seiner angeborenen

(1) LÜTHI, Max: Märchen. -6., durchges. u. erg. Aufl. - Stuttgart: Metzler, 1976, S. 3.

Blüte und Vollendung; die Sage, von einer geringern Mannigfaltigkeit der Farbe, hat noch das Besondere, daß sie an etwas Bekanntem und Bewußtem haften, an einem Ort oder einem durch die Geschichte gesicherten Namen" (2).

Im Märchen trägt in der Regel der Held den Sieg über die Bösen und Dämonen davon, in der Sage ist es nicht immer der Fall.

Die Sage hat keine Einleitungs - und Schlußformeln, die es im Märchen gibt. Die Märchenhandlung führt aus der Unordnung zu einem glücklichen Ende. Die Handlung der Sage aber führt aus der Unordnung nicht immer zu einem glücklichen Ende.

2.2. Die Legende

Die Legende berichtet vom Leben der heiligen Personen auf der Erde und von Wundern als Offenbarungen Gottes. Sie erzählt vom Außergewöhnlichen wie die Sage, aber sie beschreibt sie in einem religiösen System. Die Legende ist der Sage wesentlich näher als das Märchen. Sie ist auch zeitlich, räumlich und an Personen (heilige Personen) gebunden.

Das Wunder, das sowohl im Märchen als auch in der Legende spürbar ist, hat in der Legende eine unterschiedliche Bedeutung: "Hierin liegt der Hauptunterschied zu Märchen: Im Märchen geschehen die Wunderdinge meist mit Selbstverständlichkeit, in der Legende entstehen sie durch göttliches Wirken, das nicht nur Staunen, sondern fromme Andacht verlangt" (3).

Während der Märchenheld am Ende der Handlung sein irdisches Ziel erreicht, ist das Ziel in der Legende Göttliches. Aber es gibt viele legendenähnliche Märchen oder umgekehrt märchenähnliche Legenden.

(2) GRIMM, Brüder: Deutsche Sagen, Winkler-Verlag, München, S. 7.

(3) RÖHRICH, Lutz: Märchen und Wirklichkeit, Wiesbaden, Steiner 2., 1964, S. 37.

2.3. Der Mythos

Der Mythos enthält die ersten oder ältesten Kenntnisse in der Geschichte der Menschheit. Heute benutzt man die Mythen in Romanen, Märchen, Sagen, Epen, Volksgeschichten usw. Viele Motive, die zu den Mythen gehören, sehen wir in den verschiedenen Gattungen. Während man diese Motive erklärt, verweist man im allgemeinen auf die Mythen hin. Die Mythen werden als die ältesten Schöpfungen der Menschheit angesehen. Jan de Vries nennt den Mythos "eine Darstellung der Taten und Leiden von Göttern" (4).

Die Hauptfiguren im Mythos sind Götter, gottähnliche oder halbgöttliche Heroen, aber im Märchen hingegen sind sie die Menschen. Das Geschehen des Mythos ist zeitlos und überirdisch.

Die Mythen gehören zu einer Welt, die zu unserer Welt und zu unserem Glauben völlig weit und fremd ist. Nach den Behauptungen einiger Wissenschaftler, zu denen wir Levi-Strauss und Propp zählen können, stammen die Märchen aus den Mythen. Sie vertreten die Auffassung, daß es eine Verwandtschaft zwischen dem Märchen und dem Mythos gibt. Propp nennt das Zaubermärchen "ein mythologisches Märchen vor allem wegen seiner Entstehung aus dem Mythos" (5). Levi-Strauss sieht im Märchen einen nur leicht "abgeschwächten Mythos" (6).

2.4. Das Epos

Das Epos ist der Sage näher als das Märchen. Das Epos erzählt ebenfalls vom Übernatürlichen wie die Sage und das Märchen. Es hat den Anspruch, wirklich Geschehenes zu berichten. Heutzutage glauben auch die Leute an die Begebenheiten des Epos, die auch in der Wirklichkeit geschehen.

Im Epos ist der Bericht, wie auch in der Sage, realistisch, die Erzählung ist irrealistisch, da die Handlung in der Erzählung mit Außergewöhnlichem geschmückt wird.

(4) LÜTHI, Max: Märchen, S. 13.

(5) PROPP, Vladimir: Morphologie des Märchens, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1975, S. 249

(6) ebd., S. 249.

Die Themen des Epos sind meist Heldentat, die Themen des Märchens sind jedoch sehr unterschiedlich.

Die Themen und Figuren der Märchen sind frei erfunden, aber im Epos dagegen stehen die Themen und seine Helden in der realen Welt oder in der Geschichte, (z.B. Oğuz Han Destanı, Attila). Aber auch im Epos finden sich Märchenfiguren wie Fee, Riese, Drache usw.

Als Form ist das Epos in Gedichtform und länger als das Märchen. Die Märchen sind kurz und erscheinen in Prosa-Form.

Die Märchen sind nicht national. Es ist möglich, die ähnliche Märchen in anderen Ländern anzutreffen, die Epen dagegen sind national, sie gehören nur zu einer Nation.

2.5. Die Fabel

Die Fabel ist eine irrealistische erfundene Erzählung. In der Fabel gibt es sprechende Tiere und bewegende Dinge wie im Märchen. In ihr bearbeitet man meist die Natur, die Tierwelt. In der Fabel werden menschliche Wesen auf Tiere, Pflanzen und Dinge übertragen. Bettelheim betont, daß Fabeln nur ausdrücken, "was man tun sollte. Sie fordern, drohen und heben den moralischen Zeigefinger, oder sie sind nur zur Unterhaltung gedacht" (7).

Die Fabeln drücken immer "eine moralische Wahrheit aus; sie haben keinen versteckten Sinn, und unserer Phantasie bleibt nichts zu tun. Das Märchen dagegen überläßt uns alle Entscheidungen, auch die Entscheidung, ob wir überhaupt einen Schluß daraus ziehen wollen" (8).

Der Zweck der Fabel ist demnach den Leser oder den Hörer moralisch zu erziehen. Manche Fabeln und Märchen sind in dieser Hinsicht oftmals nicht voneinander getrennt.

(7) BETTELHEIM, Bruno: Kinder brauchen Märchen, Deutschen Taschenbuch Verlag 6. Stuttgart 1983, S. 35.

(8) ebd., S. 59.

2.6. Die Volksgeschichte

Sie berichtet von den menschlichen Begebenheiten und vom Leben der Menschen auf der Erde. Das Thema der Volksgeschichte ist meist aus der realen Welt entnommen, seine Erzählung wird mit Außergewöhnlichem geschmückt.

Die Helden des Märchens und der Volksgeschichte ähneln meist einander. Diese Ähnlichkeit ist nur im Bereich der menschlichen Eigenschaften zu sehen, denn die Märchenhelden sind erfundene Helden.

In der türkischen Volksliteratur ist Koroğlu, einer von den Helden der Volksgeschichte, als Märchenheld bekannt. Daneben erscheint auch Keloğlan, einer von den Märchenhelden, als Held der Volksgeschichte (9).

Die wunderbaren Gaben wie fliegendes Pferd, magische Ringe und Äpfel sind in beiden Gattungen anzutreffen.

Die Volksgeschichten befaßen sich meist mit der Liebe. Es gibt auch Volksgeschichten, deren Themen Heldentaten sind, aber diese sind sehr gering (10).

Im Vergleich zu den Märchen sind die Themen der Volksgeschichten zeitlich länger.

In der Volksgeschichte sieht man mehr in Gedichtform geschriebene Texte als im Märchen.

2.7. Der Schwank

Der Schwank erzählt meist vom Unmöglichen. Er will den Leser oder Hörer zum Lachen bringen. Das ist der wichtigste Unterschied zwischen dem Märchen und Schwank.

(9) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, Metin Toplama ve Tahlil, Sevinç Matbaası, Atatürk Üniversitesi Yay., Ankara, 1973, S. 11.

(10) ebd., S. 11.

Der Schwank bildet keine eigenständige Erzählgattung im Sinne der anderen. Er kann in jedem Erzähltypus vorkommen, z.B. als Sagenschwank, Legendenschwank, Märchenschwank oder als Wirklichkeitsschwank.

Das Ziel des Schwanks ist die Menschen zu ergötzen und gleichzeitig zum Denken zu bringen. Diesbezüglich hebt Röhrich hervor, daß sich der Schwank nur dann entwickeln kann, wenn die Zauberwelt nicht mehr ernstgenommen wird (11).

(11) RÖHRICH, Lutz: Märchen und Wirklichkeit, S. 57.

III. TYPEN UND MOTIVE DES MÄRCHENS

Die Märchenforschung erfolgte zunächst durch die Märchensammlung. Fast in jedem Land auf der Welt wurden Märchen gesammelt. Ähnliche Märchen, die in verschiedenen Ländern gesammelt waren, wurden zusammengestellt und durch eine gemeinsame Namensgebung und Nummerierung kategorisiert, um die Klassifikation zu erleichtern.

Eine solche Arbeit wurde zum ersten Mal von J.G. von Hahn durchgeführt. Er versuchte in seinem Werk "Griechische und albanische Märchen" (1) die Verbindung zwischen Märchen und griechischen Mythen aufzustellen. Aber Thompson kritisierte ihn deshalb, weil er die Unterscheidung zwischen Märchentypen und Märchenmotiven nicht genau bestimmt habe (2).

Feilber klassifiziert die Märchen nach den witzigsten Wörtern, Redewendungen und nach den Märchentiteln oder nach den von Brüdern Grimm gegebenen Nummern (3).

Eine ähnliche Studie wurde von dem Engländer Jakobs betrieben, indem er die Märchentypen und Märchenmotive alphabetisch ordnete (4).

Aber die Klassifikation der Märchen von Hahn, Feilber und Jakobs erweckt bei anderen Wissenschaftlern keine Interesse, da es unpraktisch ist.

Über das Verzeichnis der Märchen wurde die erste ernsthafte und annehmbare Arbeit von Aarne ausgeführt. Aarne hatte dieses Märchenverzeichnis auf Anregung Krohns hin und mit Hilfe von Hackman, Olrik, Bolte und Sydow vorbereitet (5).

(1) HAHN, J.G. von: Griechische und albanische Märchen, Bd. I-II, Leipzig 1864.

(2) THOMPSON, Stith: The Folktale, New York, 1946, S. 414.

(3) ebd., S. 414.

(4) ebd., S. 414.

(5) AARNE, Antti: Verzeichnis der Märchentypen mit Hilfe von fachgenossen Ausgearbeitet, Helsinki, 1910.

Dieser Index von Aarne enthielt nur die Märchen von nordeuropäischen Ländern, aber Aarne hat in seinem Index eine leere Stelle für die Märchen der anderen Ländern gelegt. In dieser Arbeit sieht man, daß Aarne die Märchen in drei hauptsächlichen Gruppen unterscheidet. Diese sind:

- Tiermärchen (1-299)
- Eigentliche Märchen (300-1199)
- Schwänke (1200-1999)

Es ist auch zu sehen, daß sich diese Hauptgruppen in Untergruppen teilen. Diese Unterteilung läßt sich folgendermaßen darstellen:

1- Tiermärchen

- Wilde Tiere
- Wilde Tiere und gezähmte Tiere
- Wilde Tiere und der Mensch
- Gezähmte Tiere
- Vögel
- Fische
- Andere Tiere

2- Eigentliche Märchen

- Zaubermärchen
- Sagenhafte Märchen
- Kurzgeschichtliche Märchen
- Dumme Riesenmärchen

3- Schwänke

- Ungezogenheit
- Scherze von Eheleuten
- Scherze von einem Mädchen (oder einer Frau), das (die) Heldin ist.
- Scherze von einem Mann als ein Held
- Schlauer Mann
- Glück durch den Zufall
- Dummheit

- Scherze von den Geistlichen
- Lügenmärchen

Nach langer Zeit wurden neue Märchentypen durch intensive Untersuchungen entdeckt. So konnte der Index von Aarne den Bedarf der anderen Märchentypen nicht decken, und er blieb ungenügend. Darum mußte man für die neuen Märchentypen einen neuen Index vorbereiten. In den Abhandlungen und Studien sehen wir, daß Thompson diese Pflicht übernommen hat. Er unternahm im Verzeichnis von Aarne einige Veränderungen erweiterte die Erkenntnisse Märchenforschung. Die Nummer, die von Aarne leer gelassen wurden, wurden von Thompson mit neuen Märchentypen gefüllt. Manche Nummern für die neu zu entdeckenden Märchentypen wurden genauso wie bei Aarne auch von Thompson leer gelassen. Thompsons Klassifikation von Märchen sieht wie folgt aus:

- Tiermärchen (1-229)
- Eigentliche Volksmärchen (300-1199)
- Komische Geschichte und witzige Schwänke (1200-1999)
- Kettenmärchen (2000-2399)
- Die Märchen, die nicht zu einer Klassifizierung gehören (2400-2499 (6).

Zur Klassifizierung der Märchentypen schlägt Wundt in seinem Werk "Völkerpsychologie" (7) vor:

- Mythologische Fabelmärchen
- Reine Zaubermärchen
- Biologische Märchen und Fabeln
- Reine Tierfabeln
- Abstammungsmärchen

(6) THOMPSON, Stith: The Types of the Folktale, 2.B., Helsinki, 1964, S. 19, 20.

(7) WUNDT, Wilhelm: Völkerpsychologie, 2. Cilt, Leipzig, 1960, S. 346.

- Scherzmärchen und Scherzfabeln
- Moralische Fabeln (8).

Diese Klassifikation von Wundt wird von Propp scharf kritisiert. Propp meint, daß das Wort "Fabel" eine Begriffsform ist, die in 5 Gruppen der obigen Teilung steht. Ferner macht er geltend, daß es nicht bestimmt ist, in welchem Sinne Wundt diesen Begriff verwendet hat.

Propp verweigert das Wort "Scherz", da ein Märchen in gleicher Zeit sowohl von der heldenmutigen als auch von der scherzhaften Seite zu untersuchen ist.

Darüber hinaus drückt Propp auch aus, daß es eigentlich einen Unterschied zwischen reinen Tierfabeln und moralischen Fabeln gibt. Aber dieser Unterschied wird von Wundt nicht erwähnt (9).

In Hinsicht auf ihre Themen gliedert Volkov die Zaubermärchen in fünfzehn Teile. Aber Propp bemängelt Volkov, da er über die Entstehung dieser fünfzehn Teile keine Auskunft gibt (10).

Von der Funktion und Aufbau des Märchens ausgehend klärt Propp die Merkmale der Zaubermärchen folgendermaßen:

- Funktionen der Personen im Märchen wechseln nicht.
- Die Zahl der Funktionen der Zaubermärchen ist begrenzt.
- Die Reihenfolge der Funktionen sind immer gleich.
- Alle Zaubermärchen gehören in Hinsicht auf ihre Strukturen zu der gleichen Art (11).

Wie oben erwähnt, wurden viele Untersuchungen zur Klassifizierung der Märchen durchgeführt. Daneben wurden viele wertvolle Untersuchungen

(8) PROPP, Vladimir: Masalın Biçim Bilimi, Çev. Mehmet-Sema Rifat, Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları, İstanbul, 1985, S. 7.

(9) ebd., S. 7.

(10) ebd., S. 18, 19.

(11) ebd., S. 31, 32, 33.

zur Klassifizierung der türkischen Märchen geführt. Einige davon sollen nun ausgeführt werden.

Die erfolgreichste Studie zur Klassifikation der türkischen Märchen heißt "Typen Türkischer Volksmärchen" (12), die von Eberhard und Boratav zusammen vorbereitet wurde. Diese Arbeit, die sich über 378 Märchentypen erstreckt, wurde im Motivindex von Thompson zitiert (13).

Die beiden Forscher haben die Märchen in 23 Gruppen eingeordnet. Hier sind die Namen und Nummern der 23 Gruppen sowie die Anzahl der Märchentypen in Klammern angeführt:

- Tiermärchen 1-22 (22 Typen)
- Tiere und Menschen 23-33 (11)
- Tiere oder Geister helfen einem Menschen 34-82 (49)
- Heirat mit einem übernatürlichen Tier oder Geist:
 - a) Die Frau ist Geist 83-91 (9)
 - b) Der Mann ist Geist 92-109 (18)
- Erlebnisse mit Heiligen und guten Geistern 110-122 (13)
- Das Walten des Schicksals 123-142 (20)
- Träume 143-145 (3)
- Erlebnisse mit bösen Geistern 146-168 (23)
- Zauberkundige Menschen 169-184 (16)
- Ein Mädchen gewinnt den Geliebten 185-196 (12)
- Ein Jüngling erlangt die Geliebte 197-222 (26)
- Das arme Mädchen heiratet den Reichen 223-238 (16)
- Eifersucht und Verleumdung 239-255 (17)
- Der verachtete Gatte erweist sich als Held 256-258 (3)
- Ehebruch und Verführung 259-280 (22)
- Seltsame Taten und Begebnisse 281-288 (8)
- Seltsame Rechtsfälle 289-301 (13).
- Realistische Märchen 302-310 (9)

(12) EBERHARD, W. - BORATAV, P.N.: Typen Türkischer Volksmärchen, Franz Steiner Verlag GmbH, Wiesbaden, 1953.

(13) THOMPSON, Stith: Motif Index of Folk-Literature, 2. B., C. I, Indiana , 1955, S. 14.

- Seltsame Zufälle 311-316 (6)
- Komische Erzählungen 317-322 (6)
- Dumme und faule Männer und Frauen 323-338 (16)
- Diebe und Detektive 339-349 (11)
- Kluge, gerissene oder geizige Männer und Frauen 350-378 (29) (14).

In seinem Werk "Az Gittik Uz Gittik" (15) sagt Boratav, daß sich einige Märchen in TTV nicht befinden. Diesbezüglich wird Boratav von Sakaoğlu kritisiert, da er in TTV die Schwänke nicht bearbeitet habe (16).

Walker und Uysal publizierten die türkischen Märchen, die sie gesammelt und ins Englische übertragen haben. Sie klassifizierten die türkischen Märchen, indem sie sie in 7 Gruppen eingeteilt haben:

1. Zaubermärchen
2. Die Märchen, welche die verblüffenden und talentierten Schlüsse haben.
3. Humoristische Märchen
4. Moralische Märchen
5. Köroğlu
6. Die Märchen, welche die Religion verachten
7. Die Schwänke (17).

Die Klassifizierung von Walker und Uysal, die die Schwänke miteinbezieht, ergänzt die Klassifizierung von Eberhard und Boratav. Meines Erachtens ist es nicht richtig, daß "Köroğlu" zu dieser Klassifikation mitzählt, denn "Köroğlu" ist der Volksgeschichte zuzuordnen.

In seiner Dissertation "Mahmut Gazi Köyünde Halk Edebiyatı" (18) untersucht Tuğrul die Märchen unter zwei Aspekten:

(14) EBERHARD, W. - BORATAV, P. N.: T.T.V, S. V-X.

(15) BORATAV, P.N.: Az Gittik Uz Gittik, Ankara, 1969.

(16) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 74.

(17) WALKER, Warren S. - UYSAL, Ahmet E.: Tales Alive in Turkey, Cambridge, 1966, S. IX-XI.

(18) TUĞRUL, Mehmet: Mahmutgazi Köyünde Halk Edebiyatı, İstanbul, 1969, S. 120.

A- Nach ihren Helden:

1. Die Märchen, deren Helden Tiere sind.
2. Die Märchen, deren Helden Menschen sind.
3. Die Märchen, deren Helden Menschen und Tiere sind.
4. Die Märchen, deren Helden Menschen und Wilde sind.
5. Die Märchen, deren Helden Menschen und übernatürliche Wesen sind.
6. Die Märchen, deren Helden als Symbol gelten.

B- Nach ihren allgemeinen Eigenschaften:

1. Realistische Märchen
2. Zaubermärchen

Der Märchenforscher Tezel unterteilt die Märchen auch in 2 Gruppen:

1. Realistische Märchen
2. Zaubermärchen (19).

Neben den Untersuchungen über die Märchentypen wurden auch Arbeiten zur Bestimmung der Märchenmotive geschrieben. In der Motivforschung hat Thompson einen großen Beitrag geleistet. Sein sechsbändiges Hauptwerk "Motiv Index of Folk - Literature" (20) zeugt von seiner enormen wissenschaftlichen Leistung und zählt als das bedeutendste Nachschlagewerk für Märchenforscher.

Die Märchenmotive Thompsons umfassen folgende Gliederung:

- Mythologische Motive
- Tiere
- Verbot
- Tod
- Übernatürliches
- Riesen
- Prüfungen
- Klug und dumm

(19) TEZEL, Naki: Türk Masalları I, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1990, S. 12.

(20) THOMPSON, Stith: Motif Index of Folk-Literature, C. I, S. 29-35.

- Täuschung
- Verwandeln des Schicksals ins Gegenteil
- Bestimmung der Zukunft
- Glück und Schicksal
- Gesellschaft
- Belohnungen und Bestrafungen
- Sklaven und Flüchtiger
- Anormale Grausamkeit
- Geschlecht
- Das Wesen des Lebens
- Religion
- Charaktereigenschaften
- Humor
- Verschiedene Motivgruppen.

Während Thompson in den ersten 5 Bänden seines Werkes die Märchenmotive systematisch darstellt, bearbeitet er die Motive im letzten Band alphabetisch.

Daraus läßt sich folgern, daß nur Eberhard und Boratav die türkischen Märchenmotive systematisch untersuchten. In TTV setzen sie die Motive jedes Märchens mit seinem Handlungsverlauf in Beziehung. Eberhard und Boratav geben am Schlußteil ihres Werkes einen Motivindex an, wo die in türkischen Märchen zu treffenden Motive stehen (21).

(21) EBERHARD, W. - BORATAV, P.N.: TTV, S. 429-506.

IV. WESENSZÜGE DES DEUTSCHEN UND TÜRKISCHEN MÄRCHENS

Die Themen der Märchens sind sehr unterschiedlich. In Märchen bearbeitet man im allgemeinen die Themen wie Wohltat-Schlechtigkeit, Unehrlichkeit-Aufrichtigkeit, Hochmut-Bescheidenheit, die Konflikte der Menschen oder die verschiedenen Taten der Personen. Außerdem thematisieren sie die schwer erreichbaren endlosen Wünsche der Menschen sowie die auf diese Wünsche beruhenden Träume (1).

Da die Märchen von Mund zu Mund, von Volk zu Volk und von Land zu Land erzählt werden, ist es klar, daß es "kein nationales Märchen" (2) gibt, wenn wir seine Themen in Betracht ziehen. Die zu irgendeinem Land gehörenden Märchen können wir nur durch ihren Sprachstil und ihre Formel unterscheiden. Denn ein Märchen ist, wie Boratav unterstreicht, mit seiner Sprache - der Sprache des Märchenerzählers - ein türkisches, französisches bzw. arabisches Märchen (3), erkennbar. Betrachten wir den Inhalt der Märchen näher, so stellen sich die "Urerlebnisse oder Urwünsche" (4) der Menschen bzw. die Lebensarten und die Weltbetrachtungen der Urmenschen heraus. Deswegen meint Lüthi "Märchen wollen gedeutet werden" (5).

In Märchen verwandelt sich das Häßliche in das Schöne, der Kampf in den Frieden und das Böse in das Gute sowie die Sehnsucht in die Vereinigung usw.

In Märchen dominiert eine Reihe von Symbolen, einige von ihnen sind der Frosch, die Äffin, die Ratte, der Hund, der Vogel usw. Es ist üblich, daß sich die Menschen in Märchen wegen ihrer Schuld oder durch die Magie einer bösen Hexe in die Tiere verwandeln können: Eine Kaufmannstochter, die den großen häßlichen Hund, Retter ihres Vaters, immer verrät und beleidigt, erlöst ihn am Ende durch ein wirklich liebevolles Wort. Eine Prinzessin

(1) BORATAV, Pertev Naili: Zaman Zaman İçinde, Adam Yayınları, 1982, İstanbul, S. 14.

(2) ebd., S. 14.

(3) ebd., S. 14.

(4) LÜTHI, Max: Volksmärchen und Volkssage, Zwei Grundformen Erzählender Dichtung, Dritte durchgesehene Auflage, Fracke Verlag Bern u. München, 1975, S. 9.

(5) ebd., S. 9.

überwindet ihren Abscheu und küßt den Frosch, da verwandelt er sich in den verschwundenen Gemahl. Ein Bauernjunge bringt eine Äffin als Braut nach Haus, ein Königssohn nimmt eine Ratte als Frau. Dann verwandeln sich die beiden Tierbräute in schöne Prinzessinnen.

Diese Bilder des Märchens zeigen uns das Verhältnis des Menschen zum Tier. Das erinnert uns daran, daß neben der Menschenliebe auch die Tierliebe von Bedeutung ist. Dazu sagt Yunus "Wir lieben das Geschöpf wegen des Schöpfers". Da auch die Tiere ein Lebewesen sind, sollen wir die Tiere barmherzig und liebevoll behandeln.

Der Handlungsaufbau des Märchens ist "einfach, einsträngig, gradlinig" (6). Der Handlungsverlauf des Märchens ist rasch und geht von Abenteuer zu Abenteuer über. Nach Klotz macht im Märchen die Handlung vom Anfang zum Ende eine Einheit aus, wobei Anzahl, Höhe und Art der Hürden von Mal zu Mal verschieden sein mögen (7). Im Märchen gibt es nur eine Handlung. Es gibt "keine Nebenhandlungen, kein Nebeneinander, nur ein Nacheinander" (8). Die Erzählweise der Handlung ist einsträngig und dauert in gleicher Linie, sie wechselt nicht. Von Anfang bis Ende ist sie auf den Helden bezogen. Im Märchen steht "nur eine Hauptfigur im Mittelpunkt, mit deren Augen wir die Umwelt sehen" (9). Im Märchen gilt das Gesetz der Dreiheit. Demnach gliedert sich die Märchenhandlung in drei Episoden. Es müssen drei Arbeiten verrichtet werden, der Feind muß von der Hauptfigur dreimal überwunden werden, oder ähnliche Aufgaben müssen dreimal gelöst werden, da im allgemeinen die Märchenhelden zweimal ihre Aufgabe nicht bewältigen können.

Propp macht geltend, daß es im Märchen zweiteilige Handlungen gibt und er betrachtet es als die eigentliche Vollform des Märchens. (10). Das ist

(6) KLOTZ, Volker: Das europäische Kunstmärchen, DTV (Deutsche Taschenbuch Verlag), 1987, München, S. 12.

(7) ebd., S. 12.

(8) ebd., S. 12.

(9) ebd., S. 12.

(10) LÜTHI, Max: Märchen, M. 26, Stuttgart, Metzler, 6., 1976, S. 29.

so aufgebaut, daß nach der Lösung der Aufgabe, dem Sieg, der Hochzeit, für den Märchenheld eine neue Notlage eintritt, die bewältigt werden muß.

Im allgemeinen beginnt das Märchen nach Lüthi mit einer Notlage, einer Aufgabenstellung oder mit einem Bedürfnis. Die Hauptfigur muß diese Schwierigkeiten überwinden. Der gute Ausgang bzw. das "Happy End" ist die charakteristische Eigenschaft des Märchens. "Kampf/Sieg/Aufgabe/Lösung" sind nach Lüthi "Kernvorgänge des Märchengeschehens" (11).

Dagegen beschreibt Propp den Handlungsverlauf folgendermaßen:

"Morphologisch gesehen kann als Zaubermärchen jede Erzählung bezeichnet werden, die sich aus einer Schädigung ... oder einem Fehlelement ... über entsprechende Zwischenfunktionen zur Hochzeit oder anderen konfliktlösenden Funktionen entwickelt" (12).

Den Inhalt der Märchen bilden die Taten und Verhalten der Menschen. Dazu zählt man Kampf, Stellen und Lösen von Aufgaben, Intrige und Hilfe, Schädigung und Heilung, Mord, Gefangensetzung, Vergewaltigung und Erlösung, Befreiung, Rettung, schließlich Werbung und Vermählung sowie Berührung mit einer den profanen Alltag überschreitenden Welt, mit zauberischen jenseitigen Märchen (13).

Die Märchen behandeln nach Lüthi die folgenden Themen besonders gern:

"Widerstreit von Schein und Sein, Verkehrung der Situation in ihr Gegenteil, Sieg des Kleinen (bzw. Schwachen, Unscheinbaren) über das Große (bzw. Mächtige, Bevorzugte), Selbstschädigung" (14).

(11) LÜTHI, M.: Märchen, S. 28.

(12) PROPP, V.: Morphologie des Märchens, Frankfurt/m., Suhrkamp, 1975, S. 91.

(13) LÜTHI, M.: Märchen, S. 29.

(14) ebd., S. 29.

Die Strafen, Belohnungen, Bedingungen und Verbote leisten zu der Ausprägung des Handlungsverlaufs einen großen Beitrag. Die Rettung von den Schwierigkeiten sind im letzten Augenblick. Die Hauptfigur erfüllt ihre Aufgabe durch entsprechende Gabe oder Hilfe. Hier entsteht das Wunder. Im Märchen geht es um rasche Verwandlungen. Das gibt dem Märchen eine wirklichkeitsferne Bestimmtheit, Klarheit, Leichtigkeit (15).

Bei der Märchenerzählung fragt man nicht, warum das so ist und wer dem Helden hilft. Das Märchen beantwortet solche Fragen nicht, da das Märchen eine eigene entsprechende Logik hat (16). Im Märchen sprechen die Tiere, manche Tiere verwandeln sich in Menschen, manche Menschen in Tiere, Wesen und Begebenheiten verlaufen so außergewöhnlich, daß wir uns nicht mehr vorstellen können. Die Figuren können also manchmal so verkleinert oder vergrößert werden, daß wir es nicht begreifen können.

Alles, was im Diesseits dunkel, schwer und unmöglich erscheint, wird im Märchen für leicht, heiter und möglich gehalten. Nach Lüthi handelt es sich im Märchen um nichts Dumpfes, Unbestimmtes, Unentschiedenes. Seine Bilder sind hell und klar, seine Handlungen einfach und sicher (17).

Die Form des Märchens ist eine seiner bedeutsamen Merkmale. Das Märchen ist eine Literaturgattung, die in Prosa-Form verfaßt wird. Das Märchen gehört zu der erzählenden (mündlichen) Literatur mehr als zu der schriftlichen Literatur. Aber in den türkischen Märchen kommen häufig gereimte Zeilen oder kleine Gedichte vor. Diese gereimten Zeilen im Märchen werden manchmal vom Märchenerzähler wie ein Lied gesungen.

Das Märchen ist meistens eine kurze Erzählung. Es dauert erzählerisch "zehn bis fünfzehn Minuten" (18), aber schriftlich dauert es "zwei bis drei

(15) LÜTHI, M.: Volksmärchen und Volkssage, S. 15.

(16) BORATAV, P.N.: Zaman Zaman İçinde, S. 13.

(17) LÜTHI, M.: Volksmärchen und Volkssage, S. 16.

(18) BORATAV, P.N. - EBERHARD, Wolfram: Typen Türkischer Volksmärchen, Franz Steiner Verlag GMBH, Wiesbaden, 1953, S. 11.

Druckseiten" (19). Natürlich gibt es auch längere Zeit dauernde Märchen, die "ein bis ein einhalb Stunden" (20) anhalten.

Die Märchen entstehen von der Form her aus drei Teilen. Man nennt diese Teile Märchenanfang, das eigentliche Märchen und Märchenende.

Am Anfang des Märchens steht eine Einleitungsformel. Sie erscheint in den türkischen Märchen als "Bir varmış, bir yokmuş" oder als "Evvel zaman içinde" oder beide im gleichen Augenblick als "Bir varmış, bir yokmuş, evvel zaman içinde", in den deutschen Märchen heißt die Einleitungsformel "Es war einmal" und manchmal "In den alten Zeiten" oder "Vorzeiten".

Die Einleitungsformel kann bei den türkischen Märchen durch "Tekerleme" erweitert werden. "Tekerleme" wird meistens von den Fabulierern benutzt. Der Märchenhörer konzentriert sich mit Hilfe von "Tekerleme" auf das Märchen. Dadurch wird das Interesse des Hörers an das Märchen gerichtet. Dann kommt der Hauptteil des Märchens. In diesem Teil weisen die türkischen und deutschen Märchen eine Ähnlichkeit auf. In den beiden Märchen steht also eine Übergangsformel, man nennt sie auch "Überleitungsformel" (21).

Im Hauptteil der türkischen Märchen befinden sich nach Spies Übergangsformeln, welche die Erzähler anwenden, um zur anderen Partei zu kommen (22), z.B.: "Diese sollen nun das und das machen, wir kommen jetzt zur anderen Seite" (23) Am Ende des Hauptteils werden die Bösen bestraft, das Gute belohnt oder eine Hochzeit, die vierzig Tage und vierzig Nächte (in den türkischen Märchen) dauert, wird gefeiert, d.h. es kommt zu einem

(19) BORATAV, P.N. - EBERHART, W.: TTV, S. 11.

(20) ebd., S. 10.

(21) Reallexikon der Deutschen Literaturgeschichte, Begründet von Paul Merker und Wolfgang Stammer, zweite Auflage, Herausgegeben von Werner Kohlschmidt und Wolfgang Mohr, Zweiter Band L-O, S. 267.

(22) SPIES, Otto: Türkische Märchen, Düsseldorf - Köln, 1967, S. 308.

(23) HESSE, Manfred: Silberpappel mit den goldenen Früchten und andere türkische Volksmärchen, erstmals übersetzt von Otto Spies, Textbearbeitung von Manfred Hesse, B. Heymann Verlag-Wiesbaden, 1976, S. XI, XII.

anderen glücklichen Ende, mit anderen Worten enden fast alle Märchen mit einem Happy-End. Dazu sagt Eichberger: "Das eigentliche Märchen vollends ist immer klar und zufriedenstellend ... Es schließt niemals mit einem Fragezeichen ..." (24).

Nach dem Hauptteil des Märchens kommt eine Schlußformel, die ganz kurz ist und besagt: "So haben sie das Ziel ihrer Wünsche erreicht" oder "sie haben ihr Ziel erreicht, wir steigen auf die Matratze". In den türkischen Märchen macht der Erzähler manchmal Spaß. Er bringt das Märchen durch folgende Schlußformel zum Ende: "Sie (Märchenhelden) haben auch mich zu der Hochzeit eingeladen, ich bin gegangen, wir haben zusammen vergnügt, ich komme von ihnen und bringe euch ihre Grüße usw." oder "Vom Himmel fielen drei Äpfel. Einer für euch, einer für den Erzähler, einer für mich". Manchmal nimmt der Erzähler auch je drei Äpfel für sich, statt "einer für euch" sagt er "einer für Ahmet (der Name des Erzählers), einer für den Erzähler, einer für mich" (25).

In den türkischen und deutschen Märchen dominiert die Umgangssprache, d.h. Volkssprache. Die Sprache ist einfach, lebhaft und fließend. Die Sätze und Äußerungen sind kurz und verständlich. Die Verben stehen meist in der Zeitform des Präteritums, seltener treffen sich die Zeitform des Perfekts und Plusquamperfekts. Das Präsens wird nur bei der Wiedergabe der Gespräche der Märchenfiguren angewendet.

Die Zeitformen der türkischen Märchen sind die erzählende Vergangenheit ("-miş Form", z.B. gelmiş, gitmiş usw.), das abstrakte Präsens bzw. der Aorist ("-ır Form", z.B. gelir, gider usw.). Die beiden Zeitformen werden vom Erzähler abwechselnd verwendet, sogar auch das normale Präsens, um die Monotonie zu vermeiden (26).

(24) KIENER-EICHBERGER, Irene: "Märchen im Unterricht und als Entwicklungshilfe für Verhaltensauffällige Schüler" in: Märchen in Erziehung und Unterricht, Hrsg. von Ottile Dinges, Monika Born und Jürgen Janning, im Erich Röth-Verlag Kassel, 1986, S. 85.

(25) TEZEL, Naki: Türk Masalları I, Kültür Bakanlığı Yay., 1990, Ankara, S. 13.

(26) BORATAV, P.N. - EBERHARD, W.: TTV., S. 12.

In den Märchen sind Zeit, Ort und Personen unbestimmt. Das Märchen antwortet auf die Fragen nicht, wann und wo die Märchenhandlungen ablaufen, wer im Märchen eine Rolle spielt, wie die Märchenfiguren heißen. Es beantwortet aber die Frage "Wann?" "wie: In früher Zeit oder Vorzeiten sowie Eines Tages" und die Frage "Wo?" "wie: In einem Dorf, in einem Land, in einem Wald", und letztlich die Frage "Wer?" "wie: ein König, ein Königssohn, eine Königstochter, ein reicher Mann, eine arme Frau, eine böse Hexe, ein Bauer, ein Müller, ein Holzhacker, ein Fischer". Aber in manchen Märchen gibt es Ortsnamen wie Jemen, China, Ägypten, Indien, Schweiz, Istanbul usw., und Personennamen wie Hans, Benjamin, Bahtiyar, Mehmet, Ahmet usw. Dazu drückt Boratav aus, daß die Landsnamen in Märchen nicht in Beziehung zu den Begebenheiten im Märchen stehen. Er behauptet auch, daß die Stadtnamen im Sinne der großen Stadt gebraucht werden (27). Die Personennamen stehen nicht in Beziehung zu den wirklichen Personen. Da die Personennamen wie Hans, Benjamin, Mehmet, Ahmet sehr gebräuchliche Personennamen sind, treffen wir oft diese Namen auch in den Märchen. Diesbezüglich faßt Klotz seine Ansichten wie folgt zusammen:

"Es datiert losgelöst von geschichtlich Bestehendem und Gewesenem. Seine Dörfer, Städte, Berge, Flüsse, Wälder, sind namenlos" (28).

(27) BORATAV, P.N.: Zaman Zaman İçinde, S. 13.

(28) KLOTZ, Volker: Das europäische Kunstmärchen, S. 10.

V. DIE WICHTIGSTEN MERKMALE DES MÄRCHENSTILS

Nach Lüthi zeigt die Darstellung des Volksmärchens folgende Stilmerkmale auf:

- 1- Eindimensionalität
- 2- Flächenhaftigkeit
- 3- Abstrakter Stil
- 4- Isolation und Allverbundenheit
- 5- Sublimation und Welthaltigkeit

Um diese fünf wichtigen Merkmale näher beschreiben zu können, untersuchen wir sie Punkt für Punkt:

5.1. Eindimensionalität

Im Märchen sind Diesseits und Jenseits nicht voneinander getrennt. Die Menschen des Märchens stehen in Verbindung mit den Jenseitigen, zB, Feen, Riesen usw. Ein Märchenheld heiratet ohne Zögern eine Fee oder die Tochter einer Hexe. Die Menschen verhalten sich wie die Jenseitigen oder ganz umgekehrt die Jenseitigen wie die Menschen. Wenn ein Tier im Märchen plötzlich zu sprechen beginnt, hat der Mensch weder Angst noch Erstaunen sogar hat das Tier Angst vor dem Märchenheld. Ein Riese erscheint im Märchen als ein Menschenfressender oder ein Peiniger, der den Held fürchtet, aber nicht als eine unheimliche Gestalt aus dem Jenseits. Hier gehen die Wirklichkeit und Nichtwirklichkeit ineinander über, nämlich die Diesseitigen und die Jenseitigen stehen in der gleichen geistigen Dimension. Lüthi bezeichnet das als "Eindimensionalität" des Märchens.

5.2. Flächenhaftigkeit

Es gibt im Märchen keine geistige, seelische, zeitliche und örtliche Tiefengliederung. Es werden die Märchenpersonen als Figuren ohne Körperlichkeit, ohne Innenwelt und ohne Umwelt dargestellt. Der Held verläßt sein Dorf und wandert als der Einzelne in die unbestimmten Orte, damit er Abenteuer und Außergewöhnliches trifft. Wenn sie für die Handlung wichtig sind, spricht man von den Eltern, Geschwistern und Verwandten der Hauptfigur.

Der Ausprägung der Flächenhaftigkeit des Märchens helfen auch die Dinge des Märchens. Die Hauptfigur wandert immer von einem Ort zu anderem. Während dieser Wanderung zieht sie wunderbare Dinge wie Stäbe, Ringe, Schwerter, Federn, Tierhaare, ein fliegender Teppich oder fliegendes Pferd heran. So geht sie über weite und ferne Fläche dahin.

Die Eigenschaften und Innenwelt der Figuren werden nicht beschrieben, außer den notwendigen Elementen zur Handlung wird nichts dargestellt. Wenn eine Hauptfigur, die ihr ganzes Geld verlor und wegen des Hungers weint, kommt plötzlich ein jenseitiger Helfer heraus und er gibt ihr einen zauberischen Ring oder Schwert oder irgendwelches. Solches Geschehen ist nicht, um Mitleid zu erwecken, sondern um mit der Handlung voranzukommen.

Krankheiten, Wunden, Wahnsinn und andere seelische Tiefen werden im Märchen nicht näher beschrieben, z.B. im Grimmschen Märchen "die sieben Raben" handelt es :

"Seine Brüder wollte es erretten, und hatte keinen Schlüssel zum Glasberg. Das gute Schwesterchen nahm ein Messer, schnitt sich ein kleines Fingerchen ab, steckte es in das Tor und schloß glücklich auf" (1).

Hier wird nicht von dem Schmerzen gesprochen, und es ist nicht von der Schilderung der Verletzung die Rede.

Das Gefühl der Rachsucht ist im Märchen nicht zu sehen. Es geht nur um grausame Bestrafungen der Bösen.

Dem Märchen fehlt es auch an "Dimension der Zeit" (2). Es gibt junge und alte Menschen, sie altern nicht. Das Märchen "Dornröschen" ist dafür ein schönes Beispiel. Obwohl Dornröschen hundert Jahre schlief, blieb sie noch jung und schön wie früher.

(1) GRIMM, Brüder: Kinder - und Hausmärchen, Nr. 25

(2) LÜTHI, Max: Volksmärchen und Volkssage, S. 33.

Die Flächenhaftigkeit ist nach Lüthi eine Projektion der Figuren und Vorgänge auf die gleiche Fläche,

"auf die der Handlung; alles dahinter stehende bleibt so gut wie unbeleuchtet ... nur was den hell beleuchteten Weg des Helden kreuzt, wird sichtbar, ... Die Bilder des Märchens sind flächig, seine Figuren isoliert" (3).

5.3. Abstrakter Stil

Die Flächenhaftigkeit gibt dem Märchen die Entfernung von der Wirklichkeit. Die Märchengestalten und Dinge trennen sich durch scharfe Kontur und reine Farben ab. Die individualisierenden charakteristischen Eigenschaften der Figuren werden nicht erwähnt, wenn es für die Handlung nicht wichtig ist. So geht die Handlung rasch voran. Das Märchen stellt seine Figuren und Landschaften kaum dar, sondern es verleiht ihnen nur knappe Benennung. Im Märchen wird meist statt eines Substantivs ein Beiwort bevorzugt, z.B. der alte König, ein riesiger Drache, der arme Fischer usw.

Im Märchen gibt es goldene Äpfel, gläserne Särge, Goldhaar usw. Als Metalle werden im Märchen Gold, Silber und Kupfer, als Farben Gold, Silber, rot, blau und schwarz angewendet. Die Gegenstände und die Lebewesen des Märchens werden "metallisiert" und "mineralisiert". Diese haben eine isolierende Wirkung zu der Wirklichkeit, da es in der Wirklichkeit keine "goldene Gans" oder "goldene Nachtigal" gibt (4).

Ein anderer Wesenszug des abstrakten Stils sind die bestimmten Zahlen wie eins, zwei, drei, sieben, zwölf, vierzig. Diese Zahlen, die eine magische Bedeutung haben, werden im Märchen häufig verwendet (5).

(3) LÜTHI, Max: Märchen, S. 34.

(4) LÜTHI, Max: Das europäische Volksmärchen, S. 27.

(5) ebd., S. 33.

Erlaubnisse, Verbote, Wunder, Antonymen (wie jung/alt, arm/reich, schön/häßlich usw.) und Wiederholungen unterstützen die feste Form des Märchens (6).

Auch die Märchenformeln (Einleitungs -, Überleitungs - und Schlußformeln) zeigen eine formfestigende Wirkung (7).

Die Märchenhandlung enthält mehrere Episoden. Deshalb ist die Handlung mehrgliedrig. So bilden Einsträngigkeit und Mehrgliedrigkeit nach Lüthi Grundlage und Voraussetzung des abstrakten Stils (8).

Die feste Form verleiht dem Märchen Beweglichkeit und Wirksamkeit. Es besorgt dem Handlungsverlauf einen raschen Fortschritt.

5.4. Isolation und Allverbundenheit

Von dem Begriff "Isolation" von Lüthi verstehen wir die Zusammenhanglosigkeit der Märchenfiguren. Sie sind weder an die Familie noch an ihre Landschaft oder an bestimmte Gegenstände gebunden. Sie haben keine Innenwelt, keine Umwelt und keine Beziehung zur Zeit. Deswegen sind die Märchenfiguren auch so leicht beweglich und jederzeit frei und bereit, zu allem und jedem in eine vorübergehende Beziehung zu treten (9).

Die Episoden der Handlung sind in sich isoliert und haben Selbständigkeit. Die Isolation der Episoden erklärt auch, warum die Menschen des Märchens keine Erfahrung machen und keine Zusammenhänge erkennen. Die Märchenfiguren machen die gleichen Fehler und können sie vielfach wiederholen.

(6) LÜTHI, Max: Das europäische V, S. 33, 34, 35, 36.

(7) ebd., S. 34.

(8) ebd., S. 34.

(9) LÜTHI, Max: Volksmärchen und Volkssage, S. 35.

Der Märchenheld erreicht erst durch eine wunderbare Gabe seinen Ziel. Ohne Gabe ist der Märchenheld eine bloße Figur, und ohne sie kann er nicht durch eigene Kraft und Leistung das Ziel erreichen.

Der Held verwirklicht das Wunder durch die Gabe, aber das macht er dort, wo er es braucht.

Die Isolation der Märchenelemente gewährleistet ihre Allverbundenheit. Die Gabe ist zugleich die konzentrierte Verkörperung der Allverbundenheit und Isoliertheit des Helden (10). Aber das Wunder ist der höchste Ausdruck der Isolation und Allverbundenheit (11).

5.5. Sublimation und Welthaltigkeit

Das Märchen hat keine eigenen Motive. Es nimmt seine Motive von den Sagen und Mythen oder von der Wirklichkeit. Diese Motive werden im Märchen vergeistigt, entwirklicht, sublimiert, und dann werden sie Märchenmotive. Einige von diesen Motiven sind Liebe und Haß, mitleidige Tat und schauriges Verbrechen, Klugheit und Dummheit, Hochmut und Demut, Tüchtigkeit und Versagen, Erfolg und Mißerfolg, Glück und Unglück, Leben, Krankheiten und Tod. Die sublimierenden Motive des Märchens geben der menschlichen Existenz die Möglichkeiten, die Welt in sich aufzunehmen. Das Märchen faßt durch sublimierte Motive viele Möglichkeiten des wirklichen Seins in sich. Lüthi sagte, daß das Märchen dadurch welthaltig wird (12).

(10) LÜTHI, Max: Volksmärchen und Volkssage, S. 42.

(11) ebd., S. 42.

(12) ebd., S. 44.

VI. HISTORISCHE ASPEKTE DES DEUTSCHEN MÄRCHENS

Aus den Untersuchungen ist nicht klar ersichtlich, ob es Märchen in der vorgeschichtlichen Zeit gab.

Es wird nur vermutet, daß das erste Manuskript um 1700 v. Chr. im alten Ägypten zu Papier gebracht wurde. Dieses Manuskript enthält drei Märchen, die für die Forscher sehr wichtig sind (1).

Um 1250 v. Chr. im alten Ägypten gibt es ein auf Papyri aufgezeichnetes Märchen unter dem Titel "Das Märchen von zwei Brüdern" (2), das einzelne, beliebte Märchenmotive enthält. Obwohl das uns zeigt, daß viele Märchenmotive und Märchentemen vor Christus existierten, können sie nicht als eigentliche Märchen bezeichnet werden.

Es ist noch schwieriger, Spuren des Märchens in Geschichten aus dem alten Babylon und aus Assyrien zu finden. In den Zeugnissen dieses Zeitabschnitts wurden meist mythologische, religiöse, juristische, finanzielle Themen behandelt (3). In den mythologischen Texten trifft man auf Märchenmotive, deren man sich später in den Volksmärchen bedient hat. Beispielsweise weist das Epos "Gılgamış" von Assyrien viele Märchenmotive auf, die in allen Märchen der Welt zu sehen sind (4). Nichtsdestoweniger finden sich im alten Vorderasien keine eigentlichen Zeugnisse, die die Existenz des Volksmärchen beweisen (5).

In der altgriechischen Literatur nehmen die Fabeln von Aisopos (620-560 v. Chr.) einen wichtigen Platz ein. Aber leider erteilt der griechische Historiker Herodotos keine Auskunft über Aisopos. Deshalb läßt sich nicht recht wissen, ob Aisopos wirklich lebte (6). In einigen griechischen Erzählungen finden sich Spuren, die man Märchenmotive nennen kann.

(1) GÜNAY, Umay: Elâzığ Masalları (inceleme), Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Basımevi, Erzurum, 1975, S. 4.

(2) ebd., S. 4.

(3) ebd., S. 4.

(4) ebd., S. 4.

(5) LÜTHI, Max: Märchen, S. 44.

(6) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 22.

Auch in der altrömischen Literatur sehen wir eine Arbeit über die Märchen von Pheadrus (50-15 v. Chr.) (7). Daneben kann man auch das Werk von Apuleius "Metamorphologie" zu den Forschungen zählen, die die Märchenmotive implizieren (8).

Das indische Märchenbuch "Pancatantra" ist das älteste Werk in Indien. Sein Verfasser und Datum sind unbekannt (9). "Pancatantra" berichtet von der Politik und Staatsverwaltung (10).

Außerdem existieren in Indien die Märchenbücher wie "Masal Nehirleri Okyanusu", "Hitopadeça", "Vetalapancavincati", "Çakasaptati", "32 Geschichten zu dem König Vikrama", "Der Kluge und Verrückte", "Sutratmakava" (11).

Auch die Bücher "Vetalapancavincati" und "Çakasaptati" (man nennt auch Sukasaptati) sind als die Nachschlähewerke für die Märchenforscher anzusehen. Benfey findet die Märchen in "Vetalapancavincati" interessant und er mißt Ihnen große Bedeutung bei (12).

Die arabische Märchensammlung "Binbir Gece Masalları/Tausend-undeine Nacht" ist ein weltberühmtes Werk. Sein Verfasser und Verlagsdatum sind unbekannt. Es werden drei Länder als Quelle dieser Märchen angezeigt. Diese sind Iran, Bağdat (Irak) und Ägypten (13). Aber in der Enzyklopedia "Temel Britannica" wird bemerkt, daß das Märchen "Tausendundeine Nacht" von Indien auf Iran und Arabien übertragen wurde (14).

(7) KOCATÜRK, Vasfi Mahir: Eski Yunan ve Latin Şiiri, Ankara, 1965, S. 142.

(8) GÜNAY, Umay: Elâzığ Masalları, S. 5.

(9) ÇAĞDAŞ, Kemal: Pançatantra Masalları, Ankara, 1962, S. 6.

(10) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 20.

(11) ebd., S. 20.

(12) ebd., S. 20.

(13) Meydan Larousse, Büyük Lugat ve Ansiklopedi, BAS-CAM, 3. Cilt, S. 203.

(14) Temel Britannica, Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi, Cilt 3, 1992, Ana Yayıncılık A.Ş., İstanbul, S. 195.

"Tausendundeine Nacht" wurde 1704 zum ersten Mal von Galland ins Französische und dann in den Jahren 1830 und 1841 von Lane ins Englische übersetzt (15).

Neben den Märchen "Tausendundeine Nacht" sehen wir auch die Märchen "Tausendundein Tag", die veröffentlicht sind. Beide Märchen weisen Ähnlichkeiten auf. In einem wird das Märchen nachts und in anderem tags erzählt. Im ersten Märchen ist von der Treulosigkeit der Frauen und im zweiten aber von der Treulosigkeit der Männer die Rede.

Die aus dem Altertum bis zum Spätmittelalter überlieferte Literatur gibt uns keine eindeutigen Hinweise auf die Existenz der Volksmärchen in Europa. Nach Wesselski sind die ersten eigentlichen Märchen im Spätmittelalter (14. Jh.) entstanden. Er vermutet, daß "Asinarius" das erste Märchen in Europa ist. Wesselski stützt seine Behauptung auf eine indische Quelle (16).

Auch Benfeys Theorie unterstützt die Behauptung von Wesselski. Benfey behauptet mit seiner Theorie, daß Indien das Ursprungsland fast aller Märchen ist und daß die Märchen von Indien nach Europa gewandert sind (17).

Mit der Neuzeit sind die Quellen der Märchen deutlicher. Der Italiener Giovan Francesco Straparola brachte im 16. Jh. die Sammlung "Ergötzliche Nächte" (18) mit einigen Märchen heraus.

Im 17. Jh. publizierte Basile das "Pentamerone", das aus den gesammelten Volksmärchen entsteht (19). Für die Märchenforschung ist dieses Werk ein Dokument ersten Ranges.

(15) ebd., S. 195

(16) LÜTHI, Max: Märchen, S. 47.

(17) ebd., S. 73.

(18) LÜTHI, Max: Märchen, S. 50.

(19) ebd., S. 51

Fontaine (1621-1695) steht mit seinen Fabeln in erster Reihe der französischen Märchenforscher (20). Seine Fabeln sind in viele Sprachen übersetzt und werden seit 300 Jahren mit einem großen Vergnügen gelesen.

Auch der Franzose Perrault führt wichtige Untersuchungen über die Märchen durch. Er veröffentlichte 1697 sein Werk "Contes de ma Mère L'Oye" (21), das aus acht Erzählungen besteht. Sieben von diesen Erzählungen sind nur echte Volksmärchen (22).

Im 18. Jh., das man auch Jahrhundert der Aufklärung nennt, stagnierte die Märchenforschung, da im Zeitalter des Rationalismus die Beschäftigung mit den Märchen verpönt war.

Nach der Aufklärung verschaffte Herder (1749-1803), weil er die Meinung vertritt, daß das Märchen einen erzieherischen Wert besitzt, dem Märchen wieder Ansehen, ebenso wie Goethe und Musäus (23).

Im 19. Jh. erzielten die Untersuchungen und Sammlungen über die Märchen in Europa große Fortschritte. In diesem Zeitalter wurden die Märchensammlungen in Deutschland von Brentano (1778-1842) und Arnim (1781-1831) angeregt. Die Brüder Grimm erstellten auf Anregung von Arnim und Brentano eine systematische Sammlung der deutschen Volksmärchen. Sie veröffentlichten 1812 zum erstenmal ihre Sammlung "Kinder - und Hausmärchen".

Die Grimmsche Märchensammlung war ein Vorbild für die Sammlungen in anderen Ländern. Die Untersuchungen über das lange Zeit verachtete oder vernachlässigte Volksmärchen sind eifrig vorangetrieben. Durch die Brüder Grimm begann erstmals die systematische Erforschung des Märchens. Es folgten noch andere Sammler in Deutschland und anderen Ländern, so erschien z.B. in Deutschland 1845 das "Deutsche Märchenbuch" Bechsteins (24).

(20) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 23.

(21) ebd., S. 24.

(22) LÜTHI, Max: Märchen, S. 52.

(23) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 24.

vgl. Max Lüthi, Märchen, S. 55.

(24) LÜTHI, Max: Märchen, S. 61.

VII. ZUR GESCHICHTE DES TÜRKISCHEN MÄRCHENS

Bekanntlich lebten die Türken früher in Mittelasien und führten ein eigenartiges Leben und besaßen eine eigene Kultur. Da Turkestan, China, und Indien geographisch in Zentralasien lagen, dominierte nolens volens eine Interaktion in den ethnisch-kulturellen Beziehungen jener asiatischen Länder.

Durch die Völkerwanderung haben sie ihre Kultur von Mittelasien über Persien nach Vorderasien (Anatolien) mitgebracht. Nach dem Übertritt der Türken zum Islam waren die kulturellen und religiösen Verhältnisse zwischen Türken, Persern und Arabern vorangetrieben und ineinander verwoben. Diese interkulturelle Verflochtenheit der vorderasiatischen Völker löste eine Akkulturation aus: Die Folge davon war, daß türkische Märchen neue Stoffe, Motive und Typen aus den Märchen des indochinesischen und persisch-arabischen Kulturkreises aufnahmen. Natürlich handelt es sich hier um eine Wechselwirkung.

An dieser Stelle sei noch bemerkt, daß die Vorläufer des türkischen Märchens in der türkischen Mythologie verwurzelt sind.

Zur Entstehung der weltberühmten Märchen "Tausendundeine Nacht" leisten die türkischen und indischen Völker mehr Beiträge als die arabischen und anderen asiatischen Völker (1).

Über die Märchen der asiatischen Türken sprechen wir nicht mehr, da es ein anderes Untersuchungsthema ist. Wir wollen hier nur einen Blick auf die historische Entwicklung der Märchen von anatolischen Türken werfen.

Ab 11.Jh. begannen sich die Türken in Anatolien anzusiedeln. Später wanderten sie in die europäischen Balkangebiete und bis zum Donau aus. Die Türken beherrschten etwa 4 oder 5 Jahrhunderte den Balkan. In dieser Zeit kam ein Kulturaustausch zwischen den Türken und den anderen Völkern

(1) DEMİRAY, M. Güner: "Türk Halk Masalları Üzerine," in: Masal Araştırmaları I, Haz. Nuri Taner, ART-SAN, İstanbul, 1988, S. 42.

zustande. Dabei wanderten die Märchen auch von einem Land zum anderen. Nach Spies enthalten die Märchen in den östlichen und südöstlichen Ländern Europas orientalische Eigenschaften.

Die Übertragung dieser Merkmale in die bulgarischen, griechischen, serbischen und ungarischen Märchen ist durch die Vermittlung der Türken vollzogen. Zu gleicher Zeit nahmen auch die türkischen Märchen manche märchenhafte Eigenschaften dieser Länder auf (2) Zum Schluß machte Spies diese Feststellung: "Die geographische Schlüsselstellung machte die Türken zu Vermittlern, sowohl als Nehmende aus Asien, wie auch als Gebende an Europa" (3). Er sagt weiter, daß die türkischen Märchen eine Brücke zwischen Ost und West gebildet haben (4). Wie aus diesen Darlegungen hervorgeht, ist die türkische Märchenwelt bunt und reich.

Im Hinblick auf verschiedene Quellen treffen wir im 13. Jh. die ersten Spuren der Geschichte des türkischen Märchens in den Werken des Mystikers Mevlana in Anatolien. Mevlana versucht die Märchen in seinen Werken "Mesnevi" (6) und "Fihi Mafih" (7), seine Ideenwelt durch konkrete Beispiele zu erklären (8).

Das Werk "Latife" von Aşık Paşa, der im 13. Jh. lebte, bildet die Episode eines türkischen Märchens (9).

Ein anderes türkisches Märchen ist "Dastan-i Ahmet Harami", das vermutlich im 14. Jh. anonym erschien. Es zeigt die gereimte Form eines Märchens (10).

(2) SPIES, Otto: Türkische Märchen, S. 304.

(3) ebd., S. 304.

(4) SPIES, Otto: Türkische Märchen, S. 303.

(5) BORATAV, P.N.: Türkische Volksmärchen, Eugen Diederichs Verlag, München, 1990, S. 298.

(6) RUMÎ, Mevlana Celaleddini: Mesnevi, Çev: Abdülbaki Gölpınarlı, İstanbul, 1981.

(7) RUMÎ, Mevlana Celaleddini: Fihi Ma-Fih, Çev: M. Ambarcıoğlu, İstanbul, 1974.

(8) BORATAV, P.N.: Türkische Volksmärchen, S. 298.

vgl. Barbara Pflegerl, Es war einmal, es war keinmal, Türkische Volksmärchen, S. X.

(9) İVGİN, Hayrettin: "Türk Masalları ve Kaynakları" in: Masal Araştırmaları I, S. 59,

(10) ebd., S. 59

Die satirische Erzählung "Harname" von dem türkischen Dichter Şeyhi, der im 14. Jh. lebte, ist ein Tiermärchen (11).

Die im 14. Jh. verfaßten Werke wie "Battalname", "Danişmendname" und das im 15. Jh. verfaßte "Hacı Bektaş Veli Vilayetnamesi" zeugen märchenhaften Wesen (12).

In diesen Jahrhunderten wurden einige Märchenübersetzungen gemacht. Im 14. Jh. wurde das indische Pančatantra unter dem arabischen Namen "Kalila wa Dimma" ins Türkische übertragen (13).

Im Jahre 1429/30 übersetzte der türkische Autor Abdi das Buch "Tausendundeine Nacht" mit dem Namen "Camasb-name" ins Türkische (14).

Das Werk "Pendname", das im 16. Jh. von einem nicht so bekannten Dichter Gıvahi angefertigt wurde, enthält 37 Fabeln, von denen ein Teil Tiermärchen ist (15).

Das von Lâmi Çelebi und seinem Sohn Abdullah im 16. Jh. konzipierte Werk mit dem Titel "Lataif" ist für die Geschichte des türkischen Märchens sehr wichtig, da Lami Çelebi in seinem Buch eine Klassifizierung der Märchen gemacht hatte. Er klassifiziert die Märchen thematisch:

- Erzählungen über die Kinder,
- Erzählungen über die Tore,
- Erzählungen über verschiedene Menschen,
- Abenteuer unter den alten Weibern,

(11) ebd., S. 59

(12) İVGİN, Hayrettin: S. 59
vgl. P.N. Boratav, S. 302.

(13) BORATAV, P.N.: Türkische Volksmärchen, S. 303.
vgl. Hayrettin İvgin, S. 60.
vgl. Barbara Pflegerl, S. X.

(14) ACAROĞLU, M. Türker: Türkçede 'Birbir Gece Masalları' Kaynakçası" in: Masal Araştırmaları I, S. 13.

(15) İVGİN, Hayrettin: S. 59.

- Tiermärchen,
- Geschichten über die leblose Dinge (16).

Die in Handschrift verfaßten und dem Hodscha Nasreddin zugeschriebenen märchenartige Erzählungen datieren aus dem Jahre 1571 (17).

Das Werk "Gencine-i Hikmet" (1629) von Seyyid Ziyaeddin Yahya (18) sowie das Werk "Muhayyelat" (1796) von Aziz Efendi (19) enthalten Wesenszüge, die man als Märchenmotive bezeichnen kann.

Die in verschiedenen Daten ins Türkische übersetzten märchenhaften Bücher wie "Tutiname" (1840), "Tausendundein Tag" (1871), "Bahar-ı Daniş" (1873), "Ferec badeş-şidde" (16. Jh.) sind für die Geschichte des türkischen Märchens von Bedeutung (20).

Die älteste Märchensammlung "Nouveaux Turc et Arabes" die drei türkische Märchen enthält, wurde 1781 vom M. Diegon, dem Dolmetscher und Sekretär von Louis 16. (König von Frankreich), publiziert (21).

In der Zeit des Osmanischen Reiches heißt die erste Märchensammlung "Billur Köşk/Kristal Kiosk", die direkt von dem Mund des Volkes gesammelt wurde. Ihr Sammler und ihr Erscheinungsjahr sind unbekannt. Günay schreibt, daß "Billur Köşk" im Jahre 1899 von Georg Jakob entdeckt wurde (22). Nach Alangu stammt das älteste Exemplar von Billur Köşk aus dem Jahre 1876 (23).

(16) BORATAV, P.N.: Türkische Volksmärchen, S. 304.

(17) ebd., S. 304.

(18) SAKAOĞLU, Saim: S. 43.

(19) ebd., S. 44.

(20) PFLEGERL, Barbara: S. X-XI

(21) GÜNAY, Umay: Elâzığ Masalları, S. 13.

(22) ebd., S. 13.

vgl. Saim Sakaoğlu, Gümüşhane Masalları, S. 45.

(23) SAKAOĞLU, Saim: S. 45.

Der russische Türkolog Radloff publizierte in den Jahren 1866 und 1907 sein Werk in 10 Bänden unter dem Titel "Proben der Volksliteratur der türkischen Stämme". Der 8. Band impliziert die Zeugnisse der Volksliteratur der Osmanischen Türken (24). Dieses Band umfaßt viele Märchen.

Der erste Wissenschaftler, der die türkischen Märchen wissenschaftlich mit allen Merkmalen gesammelt und untersucht hat, war der ungarische Türkolog Kunos (25). Er veröffentlichte seine Märchensammlungen mit dem Titel "Oszman-török nepeköltesi gyűjtemeni I" (1887) und "Oszman-török nepeköltesi gyűjtemeni II" (1889). Später gab er die Werke "Türkische Volksmärchen aus Stambul" (1905) und "Türkische Volksmärchen aus Adakale" (1907) heraus (26).

Kunos dokumentiert in seinem Werk "Türk Halk Edebiyatı" (27), das er 1925 publizierte, wie er die Märchen sammelte.

Auch das Werk von J.A. Decourdemanche mit dem Titel "Fables Turques" sei hier erwähnt. Der Autor leistet einen wesentlichen Beitrag zur türkischen Märchensammlung. Sein Werk, das 1888 veröffentlicht wurde, umfaßt 149 Märchen (28).

G. Jakob sammelte das Märchenbuch "Xoroz Kardasch/Bruder Hahn" (1906) und untersuchte außerdem die türkischen Volksgeschichten wie etwa "Karagöz", und "Meddah" (29).

(24) ebd., S. 50.

vgl. Umay Günay, S. 13.

(25) PFLEGERL, Barbara: Es war einmal, es war keinmal, S. XI.

vgl. M. Güner Demiray, "Türk Halk Masalları Üzerine" in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 46.

vgl. Otto Spies, Türkische Märchen, S. 301.

(26) KUNOS, Ignacz: Türkische Volksmärchen aus Stambul, E.J. Brill-Leiden 1905
Türkische Volksmärchen aus Adakale, Leipzig, 1907.

(27) KUNOS, Ignacz: Türk Halk Edebiyatı, İstanbul, 1925.

(28) SAKAOĞLU, Saim: S. 51.

vgl. Umay Günay, S. 14.

(29) JAKOB, Georg: Xoroz Kardasch, Mayer-Müller, Berlin 1906.

Eine weitere wichtige Märchensammlung "Türkische Märchen" (1907) authentische türkische Märchen, die F. Giese im Anatolien gesammelt und in New York veröffentlicht hat. (30)

Aus diesen Ausführungen kommen wir zu dem Schluß, daß die türkischen Märchen erst von den europäischen Türkologen untersucht und gesammelt worden sind. Das Interesse europäischer Türkologen an türkischen Märchen lenkte die Aufmerksamkeit der türkischen Autoren und Folkloristen auf die türkische Märchentradition. Daraus erwuchs ihnen die Motivation türkische Märchen zu sammeln und Märchenbücher zu veröffentlichen. Die Märchenpublikationen der Türken begannen somit im 20. Jahrhundert.

Das erste Werk in dieser Richtung heißt "Türk Masalları", das im Jahre 1912 von K.D. publiziert wurde. In diesem Buch gibt es 13 Märchen. Über den Verfasser K.D. wird keine Information erteilt, man vermutet nur, daß es sich um eine Dame handelt (31).

Der türkische Dichter Gökalp gab im Jahre 1914 das Märchenbuch mit dem Namen "Kızılalma" heraus. Diese Märchen, die von Gökalp erfunden wurden, sind in Poesie-Form, geschrieben. Gökalp benutzte diese Märchen, um seine pantürkistische Ideologie zu verbreiten (32).

Gökalp publizierte 1922 seine Märchensammlungen zuerst in "Küçük Mecmua" dann in "Altın Işık".

Darüber hinaus schrieb Gökalp in "Küçük Mecmua" einen Artikel mit dem Namen "Masalları Nasıl Toplamalı / Wie sammelt man die Märchen". Aber in seinen Sammlungen wies er nicht auf die Sammlungsmethoden hin. (33).

(30) GIESE, Friedrich: Türkische Märchen, New York 1907,
Türkische Märchen, Jena 1925.

(31) K.D.: Türk Masalları, Yeni Yazıya Aktaran İbrahim Aslanoğlu, Anadolu Sanat Yayınları, İstanbul, 1991.

(32) GÖKALP, Ziya: Kızılalma, İstanbul, 1914.

(33) GÖKALP, Ziya: Altınışık, İstanbul, 1923.

Frau Bahtaver publizierte 1930 ein Märchenbuch im Duktus der mündlich überlieferten Volksmärchen mit dem Namen "Türk Masalları / Türkische Märchen", in dem sich neun Märchen befinden (34).

1934 erschien das Werk von Demircioğlu "Yürükler ve Köylülerde Hikayeler-Masallar / Geschichten und Märchen aus Yürüken und Dörfern", das er von den Yürüken gesammelt hatte (35).

Tezel brachte zuerst 1936 das Buch "Keloğlan Masalları / Märchen vom Kahlkopf" (36) heraus und im Jahre 1938 das Buch "İstanbul Masalları / İstanbuler Märchen" (37), die er bei Istanbul gesammelt hatte. In "İstanbul Masalları" gibt es 72 Märchen, von denen 33 Märchen 1946 unter dem Titel "Fairy Tales from Turkey" (38) von Kent ins Englische übersetzt wurden.

Tuğrul veröffentlichte 1946 die Märchen aus Malatya unter dem Titel "Malatyadan derlenen Masallar / Märchen aus Malatya" (39). Sakaoğlu bezeichnet diese Sammlung als "die beste Arbeit der derzeitigen Sammeltätigkeiten" (40).

Tuğrul sammelte in den Jahren 1942 und 1946 Märchen für seine Doktorarbeit aus seinem Heimatdorf Mahmutgazi. In dieser Arbeit untersucht er 158 Erzählungen. Ein großer Teil unter ihnen sind Märchen. Er veröffentlichte 1969 98 von diesen Erzählungen unter dem Titel "Mahmutgazi Köyünde Halk Edebiyatı / Volksliteratur im Dorfe Mahmutgazi" (41).

(34) BAHTAVER, Hanım: Türk Masalları, İstanbul.
vgl. Hayrettin İvgin, Masal Araştırmaları I, S. 60.
vgl. Barbara Pflegerl, S. XIII.

(35) DEMİRCİOĞLU, Yusuf Ziya: Yürükler ve Köylülerde Hikayeler-Masallar, İstanbul, 1934.

(36) TEZEL, Naki: Keloğlan Masalları, İstanbul, 1936.

(37) TEZEL, Naki: İstanbul Masalları, İstanbul, 1938.

(38) KENT, Margery: Fairy Tales from Turkey, London, 1948.

(39) TUĞRUL, Mehmet: Malatyadan Derlenmiş Masallar, Ankara, 1956.

(40) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 57.

(41) TUĞRUL, Mehmet: Mahmutgazi Köyünde Halk Edebiyatı, İstanbul, 1969.

Güney stellt viele Märchen aus verschiedenen Gebieten Anatoliens zusammen. Aber er publizierte seine Sammlungen nicht in originaler Erzählweise des Volkes. Er bearbeitete den Stoff nach eigenem Stil und Ausdrucksweise neu. Günay vertritt die Meinung, daß Güneys Märchen-sammlung nicht wissenschaftlich sei (42). Seine Märchenbücher heißen "Engüzel Türk Masalları (1948), Bir Varmış Bir Yokmuş (1956), Evvel Zaman İçinde (1957), Gökten Üç Elma Düştü (1960), Az Gittim Uz Gittim (1961)" (43)

Ein weiterer bekannter Märchensammler ist Caferoğlu. Er untersuchte von 1939 bis 1943 die Dialekte der verschiedenen Regionen von Anatolien in sein elfbändiges Werk. Sein Werk heißt "Anadolu Ağızlarından Toplamalar / Sammlungen aus den Dialekten von Anatolien" und enthält zahlreiche Volksmärchen. Ferner wurden viele Märchen in diesem Werk aus dem Mund des Märchenerzählers auf das Tonband aufgenommen (44).

Auch Boratav arbeitete an der Sammlung, Bearbeitung und Veröffentlichung der türkischen Märchen. Er war in den Jahren 1938-1948 an der Universität Ankara als Dozent für türkische Volksdichtung tätig (45). Sein berühmtes Märchenbuch "Contes Turcs" (46) erschien zum ersten Mal 1955. Darin stehen Tekerleme und 21 Märchen. Später veröffentlichte er 1959 dieses Werk noch einmal mit seiner neubearbeiteten Form unter dem Titel "Zaman Zaman İçinde" (47). Das Werk hat einen Einleitungsteil, wo über Märchen und Tekerleme umfangreiche Auskunft gegeben wird.

Ferner publizierte Boratav 1967 in Berlin eine deutsche Fassung der "Türkischen Volksmärchen" (48). In diesem Werk befinden sich 40 Märchen.

(42) GÜNAY, Umay: Elâzığ Masalları, S. 15.

(43) TANER, Nuri: Masal Araştırmaları I, S. 241.

(44) DEMİRAY, M. Güner: "Türk Halk Masalları Üzerine" in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 47.

(45) TANER, Nuri: "Türk Halkbiliminde Masal ile Başlayan Altmış Yıl ve Pertev Naili Boratav", in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 140.

(46) BORATAV, P.N.: Contes Turcs, Paris, 1955.

(47) BORATAV, P.N.: Zaman Zaman İçinde, Adam Yayınları, 1992, İstanbul.

(48) BORATAV, P.N.: Türkische Volksmärchen, Eugen Diederichs Verlag, Erste Auflage 1990, München, Akademie-Verlag Berlin 1967.

Viele von diesen Märchen hörte er von seiner Mutter. 1969 veröffentlichte er die Märchensammlung "Az Gittik Uz Gittik" (49). Boratav gab in diesem Werk über die historische Entwicklung der türkischen Märchen umfangreiche Auskunft.

Ein anderes Buch, an dem er mit Eberhard mitgewirkt hat, heißt "Typen Türkischer Volksmärchen" (50). Hier bearbeiten Boratav und Eberhard 2500 türkische Märchen und stellen dabei 378 Märchentypen fest.

Das lexikalische Werk "100 Soruda Halk Edebiyatı / Volksliteratur in 100 Fragen" (51) von Boratav erteilt wichtige Informationen über die Volksliteratur.

Kamphoevener brachte 1966 das Buch "Der Zedernbaum" (52) heraus. Das Buch enthält 17 Märchen. Nach Pflegerl kann man dieses Buch nicht als ein Volksmärchen betrachten, weil es nicht literarisch bearbeitet wurde (53).

S. Ekrem, Enkelin von Namık Kemal, publizierte 1964 in Amerika 12 Märchen mit dem Titel "Turkish Fairy Tales" (54).

Uysal und Walker veröffentlichten die Märchen aus verschiedenen Gebieten Anatoliens unter dem Titel "Tales Alive in Turkey" (1966) (55) in Amerika. Das Werk besteht aus 63 Märchen und Schwänken. Ferner finden sich darin Informationen über die Märchen.

(49) BORATAV, P.N.: Az Gittik Uz Gittik, Bilgi Yayınları, İstanbul, 1969.

(50) EBERHARD, Wolfram - BORATAV, Pertev Naili: T.T.V. Franz Steiner Verlag Wiesbaden 1953.

(51) BORATAV, P.N.: 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, 4. Baskı, Gerçek Yay., İstanbul, 1982.

(52) KAMPHOEVENER, Elsa Sophie von: Der Zedernbaum, Hamburg, 1966.

(53) PFLEGERL, Barbara: Es war einmal, es war keinmal, Wien-Köln-Weiner-Böhlau, 1992, S. XII.

(54) EKREM, Selma: Turkish Fairy Tales, Princeton, 1964.

(55) WALKER, W. S. - UYSAL, A.E.: Tales Alive in Turkey, Cambridge, 1966.

Alangu brachte "Billur Köşk Masalları" (1961) und "Keloğlan Masalları" (1967) heraus. Im "Billur Köşk" stehen 14 Märchen und im "Keloğlan" 18 Märchen (56). In "Keloğlan Masalları" schrieb er eine Abhandlung mit der Überschrift "Keloğlan Masalları Üstüne Bir İnceleme / Eine Untersuchung über die Märchen von dem Kahlkopf". Durch diesen Abschnitt gewinnt das Werk eine wissenschaftliche Bedeutung.

In den 70er Jahren wurden die Sammeltätigkeiten und die Forschungen durch die Universitäten durchgeführt.

Das Buch "Gümüşhane Masalları", das 1971 von Sakaoğlu als Dissertation geschrieben wurde und 70 Märchen enthält, ist 1973 in Ankara veröffentlicht. In der Einleitung des Werkes werden allgemeine Informationen über die Märchen erteilt. Im ersten Teil erzählt der Verfasser von den Sammlungsmethoden von "Gümüşhane Masalları" und von Sammeltätigkeiten der Märchen. Im zweiten Teil vergleicht er die Märchenmotive und zeigt ihre Variationen, im dritten Teil vergleicht er die gemeinsamen Merkmale von "Gümüşhane Masalları", und im vierten Teil sind die in Gümüşhane gesammelten 70 Märchentexte gedruckt.

Sakaoğlus Dissertation ist meines Erachtens eine der bedeutendsten Studien unter den bis derzeit durchgeführten Märchensammlungen und -forschungen.

Die beiden anderen Publikation von Sakaoğlu heißen "Türk Çocuklarına Masallar" (1977) (57) und "Kıbrıs Türk Masalları" (1980) (58).

1975 erschien die Dissertation "Erzurum Halk Masalları Üzerinde Araştırmalar" (1971) von B. Seyidoğlu (59) In seiner Arbeit untersuchte er 60 Märchen aus der Provinz Erzurum.

(56) ALANGU, Tahir: Billur Köşk Masalları, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1961,
Keloğlan Masalları, Keloğlan Yayınevi, İstanbul, 1967.

(57) SAKAOĞLU, Saim: Türk Çocuklarına Masallar, Kültür Bak. Yay., Ankara, 1977.

(58) SAKAOĞLU, Saim: Kıbrıs Türk Masalları, Kültür ve Tur. Bak. Yay., Ankara, 1983.

(59) SEYİDOĞLU, Bilge: Erzurum Halk Masalları Üzerine Araştırmalar, Metinler ve Açıklamalar, Atatürk Üniversitesi Yayın No: 409, Edebiyat Fakültesi Yayın No: 76, Araştırma Yayın No: 64, Ankara, 1975.

Günay publizierte 1975 ihre Dissertation "Elazığ Masalları (İnceleme)" (60) in Erzurum. Darin untersucht sich die Märchen aus Elazığ nach der Proppschen Methode.

Abschließend soll auf die türkische Märchensammlung von N. Taner, einem bekannten Pädagog und Folklorist, hingewiesen werden. Er veröffentlichte die Märchenbänder "Bir Varmış Bir Yokmuş 1-10" (1984) (61), "Türk Masalları 1-10" (1987) (62) und "Keloğlan Masalları 1-10" (1987) (63).

(60) GÜNAY, Umay: Elazığ Masalları, İnceleme, Atatürk Üniversitesi Basımevi, Erzurum, 1975.

(61) TANER, Nuri: Bir Varmış Bir Yokmuş I-10, Taner Yayıncılık, İstanbul, 1984.

(62) TANER, Nuri: Türk Masalları I-10, Serhat Yayınları, İstanbul, 1987.

(63) TANER, Nuri: Keloğlan Masalları I-10, Serhat Yayınları, İstanbul, 1987.

VIII. THEORIEN ÜBER DIE HERKUNFT DER VOLKSMÄRCHEN

Im 19. Jh. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde anfangs über den Ursprung des Märchens diskutiert. Die Diskussionen wurden meist über Herkunft, Entstehungszeit, Entstehungsbedingungen und Verbreitung der Gattung geführt. Zur Beurteilung der Theorien über den Ursprung der Märchen ist die Unterscheidung von Motiv und Typus wichtig.

Über die Herkunft der Volksmärchen wurden verschiedene Theorien entwickelt. Nun wollen wir diese Theorien näher analysieren:

8.1. Mythologische Theorie

Ihre Vertreter sind Herder und Brüder Grimm, die die indogermanischen Mythen und germanischen Götter - und Heldensagen im deutschen Volksmärchen finden (1).

"Jacob Grimm sah in den Märchen 'den Niederschlag uralter, wenn auch umgestalteter und zerbröckelter Mythen' " (2). Wesselski unterstützt die Meinung von Grimm: "Das Märchen ist das Kind des Mythos, gezeugt aber von ihm erst im Tode oder nach dem Tode" (3). Leyen bezeichnet Märchen als Reste uralter Götter- und Heldensagen (4) und auch als die verspielte Tochter des Mythos (5). Im 19. Jh. ist nach Grimm die Einbeziehung der mythologischen Theorie auf Natur- und Sternmythen wie im "Dornröschen"

(1) Meyers Kleines Lexikon, Literatur, Herausgegeben von der Redaktion für Literatur des Bibliographischen Instituts Mit einer Einleitung von Professor Dr. Wolf Dieter Lange, Biographisches Institut, 1986, Mannheim/Wien/Zurich, S. 270.

(2) LÜTHI, Max: Märchen, S. 66.

(3) ebd., S. 66.

(4) STEINCHEN, Renate: "Märchen eine Bestandsaufnahme" in: Kinder und Jugendliteratur, hg. von Margareta Gorschenek, Annamaria Rucktäschel, Wilhelm Fink Verlag, 1979 München, S. 155.

(5) ebd., S. 155.

naturmythisch gedeutet: der Sonnengott erweckt die im Winterschlaf ruhende Erde zum Frühlingsleben! Sie sind alle nichts Erdachtes, Erfundenes, sondern des ältesten Volksglaubens ein Niederschlag und unversiegender Quelle der eigentlichen lautersten Mythen (6).

Lang, Wundt, Panzer u.a. sind gegen diese Theorie, da sie das Märchen für die erste Form der Erzählung halten (7).

Auch nach einer anderen Ansicht wird heute auf diese Theorie aus zwei Gründen verzichtet; erstens wird das Märchen für viel ursprünglicher und älter als die uns erhalten gebliebene Göttersage gehalten (8); zweitens behauptet man, es gibt kein germanisches, kein deutsches Märchen, in dem ein Handlungsträger mit wirklich göttlichen oder heldischen Zügen aufträte - mag er noch so 'königlich' daherkommen (9).

8.2. Wandertheorie

Man nennt sie auch indische Theorie. Der Begründer dieser Theorie ist Theodor Benfey, der Indien als das einzige Ursprungsland aller Märchen annimmt. Er macht geltend, daß sich das Märchen aus Indien nach Europa und auf die Welt verbreitet hatte und daß es von buddhistischen Mönchen erfunden worden war (10). In den Märchenforschungen von Benfey sieht man den Einfluss des Buddhismus (11).

Diese Theorie ist nach heutigem Standpunkt unhaltbar und ist durch das Auftauchen von Märchenspuren im alten Griechenland und Ägypten erschüttert. Manche Märchen von den Indianern und den primitiven Völkern in Afrika sind in Indien nicht vorhanden (12).

(6) Poetik in Stichworten, Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe, Eine Einführung von Ivo Braak, 6. überarbeitete und erweiterte Auflage, Verlag Ferdinand Hirt, 1980, S. 198.

(7) LÜTHI, Max: Märchen, S. 66.

(8) Poetik in Stichworten, S. 198.

(9) ebd., S. 198.

(10) ebd., S. 198.

(11) SAKAOĞLU, Saim: Gümüşhane Masalları, S. 66.

(12) ebd., S. 68.

Indien wird heute von vielen Wissenschaftlern immer noch als eine wichtige Quelle der Märchen betrachtet, aber nicht als das einzige Ursprungsland.

8.3. Vielfachursprungstheorie

Diese Theorie bezeichnet man auch als die Theorie der Polygenese oder als anthropologische oder ethnologische Theorie.

Sie wird von Tylor, Lang, Bastian, Brüder Grimm u.a. vertreten. Sie meinen, daß die Märchen unter gleichen Grundbedingungen an verschiedenen Orten in ähnlichen Formen entstehen können (13).

Nach Bedier ist das Märchen überall und unabhängig voneinander entstanden (14).

Die anthropologische Schule behauptet, daß das Märchen mit Denkgewohnheiten, Sitten und Bräuchen, Traumerfahrungen der primitiven Völker in Beziehung steht (15).

Die Erzählforscher (Märchenforscher) bestätigen heute, daß die Vielfachursprungstheorie der Ursprungsforschung der Märchenmotive und einfacher Erzählungen hilft, aber daß man Urmotive und komplizierte Erzählungen mit dieser Theorie nicht erklären kann (16).

8.4. Einfachursprungstheorie

Man nennt sie auch Monogenese. Diese Theorie wird von der finnischen Schule und von ihren Begründern Krohn, Aarne vertreten. Die finnische Schule versucht durch die historisch-geographische Methode die Urform, den Ursprung und die Verbreitungswege des Märchens oder der

(13) LÜTHI, Max: Märchen, S. 67-68 und 72.

(14) Poetik in Stichworten, S. 198.

(15) LÜTHI, Max: Märchen, S. 70.

(16) ebd., S. 72.

Märchentypen zu ermitteln (17). Mit Hilfe dieser Methode werden alle Varianten eines Märchens miteinander verglichen und klassifiziert, chronologisch und geographisch geordnet. Gemäß dieser Theorie muß es nur eine Heimat für ein bestimmtes Märchen vorhanden sein (18). Das Alter der Märchentypen kann damit vermutlich sehr schwer bestimmt werden. Die Märchenmotive, die in den Erzählungen stehen, sind nach dieser Theorie meist älter als die Märchenerzählungen.

Neben diesen vier Grundtheorien entwickelten manche Wissenschaftler über den Ursprung des Märchens ihre eigenen Theorien. Einige der wichtigsten wollen wir hier anschneiden.

Die arische oder indogermanische Theorie, deren Vertreter Sydow ist, behauptet, daß das Zaubermärchen indo-europäisches Erbgut und der Ursprung des Märchens die Jungsteinzeit ist (19).

Peuckert schreibt die ersten eigentlichen Märchen auf Grund inhaltlicher Merkmale der ostmittelmeerisch-ägyptischen Welt zu, wo das Mutterrecht herrschte, der Welt des Vorbauerntums, der zauberischen Pflanzenkultur (20).

Vries meint, daß das Märchen in einer Übergangszeit von einer "mythisch empfindenden zu einer vergleichsweise rationalistischen Epoche" (21) entstanden ist.

Wundt betont die psychologische Dimension mythischer Motive und ihren Zusammenhang zu Religion primitiver Völker (22). Er meint, daß sich die primitive Völker vor Dämonen und Zauberern fürchten und dadurch bei

(17) Meyers Kleines Lexikon, S. 270.

(18) Meyers Kleines Lexikon, S. 270.

(19) LÜTHI, Max: Märchen, S. 67.

(20) ebd., S. 84.

(21) ebd., S. 84.

(22) STEINCHEN, Renate: S. 155.

den Generationen allmählich irrationale Ängste entstehen. Diese treten später in Form von religiösen Mythen und Riten auf (23).

Auch Jung befaßt sich mit dem Märchen von dem psychologischen Standpunkt her. Er drückt in seiner Theorie aus, daß der Ursprungsort der Märchen in der Seele des Menschen ist (24). Nach seiner Hypothese entspringen alle Mythen aus dem "kollektiven Unbewußten" der Menschheit.

Kunos schreibt in seinem Buch "Türk Halk Edebiyatı" über die Herkunft der Märchen folgendermaßen: alle Märchen haben in der Welt zwei Ursprünge: Indien und eine eigene Denkweise jeder Nation (25).

(23) STEINCHEN, Renate: S. 155-156.

(24) ebd., S. 156

(25) KUNOS, Ignacz: Türk Halk Edebiyatı, 1925, S. 106.

IX. ERZÄHLFORSCHUNG

Das Märchen ist die Schöpfung des kollektiven nationalen Geistes, ohne Veränderung lebt es in der Zeit und Geographie und wird als originale Form von einer Generation zu anderen übertragen. Der Erzähler, der Hörer und die Gesellschaft dürfen das Wesen des Märchens und seinen kollektiven Geist nicht ändern. Aus diesem Grund schließen Brüder Grimm die Märchenerzählerin Dorothea Viehmann nicht in ihre Forschungen ein. Die Brüder Grimm nahmen Viehmanns Märchen in ihr Werk deshalb auf, weil sie auf Märchentexte großen Wert beimessen. Nach Başgöz soll man die Struktur und Motive des Märchens sowie die Gesellschaft, den Glauben, die Sitten und Bräuche in Märchen werkimmanent untersuchen (1)

Aber vom Beginn des 20. Jahrhunderts an konzentrierte sich die Erzählforschung auf die Rolle des Erzählers. Die auf die Bedeutung des Märchenerzählers zum erstenmal eingehenden Wissenschaftler sind Sydow und Asadowski. Sydow bringt zum Ausdruck, daß der Erzähler bei der Prägung, Verbreitung und Veränderung des Märchens eine große Rolle spielt (2).

Die Bedeutung des Märchenerzählers brachte Asadowski in seinem 1926 veröffentlichten Artikel etwas übertrieben zur Sprache (3).

Nach Asadowski hat ein guter Märchenerzähler zwei wichtige Besonderheiten. Er ist einerseits Meister der Erzähltechnik, andererseits ein Darsteller, der seine Erzählungen vor den Hörern und Zuschauern präsentieren kann (4).

Die ungarischen Märchenforscher, Ortutay und Dégh, heben hervor, daß der Erzähler nur das erzählt, was die Erzählgemeinschaft hören will. Da kann dieselbe Geschichte von einem Erzähler in unterschiedlichen Situationen ganz anders darzustellen (5).

(1) BAŞGÖZ, İlhan: "Masalın Anlatıcısı" in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 25.

(2) ebd., S. 26.

(3) ebd., S. 26.

(4) AZADOVSKI, M.: Sibiryadan Bir Masal Anası, Çev: İlhan Başgöz, Feryal Matbaası, Ankara, 1992, Kültür Bakanlığı Yay., S. 25.

(5) LÜTHI, Max: Märchen, 6. Auflage, Stuttgart: Metzler, 1976, S. 89.

Ungarische und russische Märchenforscher meinen, daß viele Märchen gerade durch die schöpferischen Erzähler und ihre dichterischen Kräfte zu erleben sind.

Die Hörergemeinschaften tragen demnach sowohl zur Erhaltung der Erzählungen wie zur Bildung neuer Varianten bei, indem sie ihnen zustimmen, sie ablehnen, oder sie korrigieren (6). Lüthi meint, daß die Volksmärchen trotz allen Freiheiten einer bestimmten inneren Form immer wieder zustreben. Er fügt dem hinzu, daß die Gattungen bestimmten Bedürfnissen der menschlichen Seele entsprechen und sie befriedigen (7).

Diese Grundform, nach der die Märchenerzählung hinstrebt, wird für Lüthi kaum je rein verwirklicht, unsichtbar aber steht sie hinter jedem Märchen. Die lebendige Erzählung umspielt, umrankt sie (8).

Die Forscher des 20. Jahrhunderts (Henssen, Bausinger, Karlinger, Birlea, Asadowski, Dégh, Ortutay u.a.) sprechen von vielen unterschiedlichen Erzählertypen. Es gibt demnach zwei grundsätzlich verschiedene Erzähler: Der eine verändert nicht die Geschichten, der andere aber variiert sie.

Man sieht eine Reihe von Erzählern als objektive und subjektive Erzähler, als Fabulierer, Alltagserzähler und Spezialisten, als dramatische, epische, ernste und schalkhafte Erzähler.

Es gibt sowohl männliche als auch weibliche Märchenerzähler. Aber die meisten Forscher können im allgemeinen männliche Erzähler vorziehen. Dazu gehören Landstreicher, Soldaten, Tagelöhner, arme und reiche Bauern, Hotelbesitzer, Fischer, Wirten und Badewärter. Aber auch unter Frauen sind immer wieder hervorragende Erzählerinnen zu finden (9).

(6) LÜTHI, Max: Märchen, S. 93.

(7) LÜTHI, Max: Das europäische Volksmärchen, 9. Auflage, Francke Verlag Tübingen, 1990, S. 99.

(8) ebd., S. 94

(9) LÜTHI, Max: Märchen, S. 95.

Auch unter den türkischen Märchenerzähler spielen die Frauen eine große Rolle. Kunos bringt dies in seinem Werk folgendermaßen zum Ausdruck: "Übrigens leben diese Volksmärchen nur im Volksmunde. Es sind vornehmliche alte Weiber, die an Winterabenden um den "Tandır" (Tischofen) herumsitzend ihre Märchen erzählen. Daher nennen die Türken diesen Märchenvortrag scherzhaft als "kodscha karı tandırnamesi" (10). Auch Spies vertritt gleiche Meinung: "Träger des Erzählgutes waren in der Familie die Großmütter und Mütter; früher haben auch Dienerinnen und Sklavinnen verschiedener Herkunft die Erzählkunst ausgeübt" (11).

Beruf und Geschlecht spielen bei der Erzählweise und Auswahl der Erzählung oder der Figuren eine wichtige Rolle. Frauen erzählen gerne von unschuldig leidenden Heldinnen oder von bösen Stiefmüttern; Soldaten machen ihre Helden zu Soldaten (12).

Zu dieser Gruppe von Erzählern gehört z.B. Natalya Vinokurova. Diese Frau ist eine über 50 jährige, fleißige und energische Bäuerin, sie ist Analphabetin, aber eine kluge und erfahrene Frau. Vinokurova, die eine arme Frau ist, schildert in ihren Märchen ihre Gefühle. Außerdem erzählt sie über Frauen, Mütter und soziale Themen wie Armut etc. Vinokurova ist eine Frau, die an Träume glaubt. Sie erzählte Asadowski von ihren Träumen. Deshalb nehmen ihre Träume in ihren Märchen einen wichtigen Platz ein.

Asadowski unterstreicht, daß Märchenerzähler die Märchen vom Erzählstil, Sprache, Figur, Aufbau, Funktion und Ideologie her verändern (13). Die gleichen Bemerkungen sind auch in der Abhandlung Boratavs zu sehen (14).

(10) KUNOS, Ignaz: Türkische Volksmärchen aus Stambul, Buchhandlung und Druckerei, E.J. Brill - Leiden 1905, S. V-VI.

(11) HESSE, Manfred: Die Silberpappel mit den goldenen Früchten und andere türkische Volksmärchen, erstmals übersetzt von Otto Spies, Textbearbeitung von Manfred Hesse, B. Haymann Verlag, Wiesbaden, 1. Auflage 1976, S. IX.

(12) LÜTHI, Max: Märchen, S. 96.

(13) BAŞGÖZ, İlhan: "Masalın Anlatıcısı" in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 29.

(14) BORATAV, P.N.: "Masal ve Masalcı Üzerine" in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 31-39.

Nach Asadowski gibt es Märchenerzähler, die das Märchen als Sprachrohr der Religion gebrauchen. Daneben existieren solche, die alles verpönen, was heilig ist, und wiederum andere, die das Märchen als ein Erzählmedium benutzen, um ethische Regeln aufzustellen. Der Kritiker Başgöz glaubt, daß der Märchenerzähler die Tradition, Sitte und Bräuche der Kritik unterzieht. (15).

Es gibt Märchenerzähler, die in der Ich-Form erzählen oder sogar zum Darsteller werden. Dabei übertragen sie ihre privaten Erlebnisse und gesellschaftliche Verhältnisse, in denen sie leben, ins Märchen (16).

Die Gemeinschaften, in denen heute noch Märchen erzählt werden, leben unter schlechten sozialen Verhältnissen und sind von der Zivilisation abgeschieden. Mackensen und Berendsohn halten das Märchen für "Armeleutedichtung", die den untersten Schichten des Volkes entstammt (17).

Es besteht eine Wechselbeziehung zwischen dem Märchen, dem Erzähler und der Erzählgemeinschaft. Bei der Untersuchung eines Märchens soll man diese Bestandteile immer in Betracht ziehen.

Voraussetzung für eine gute Märchenerzählung ist der Kontakt zwischen Erzähler und Hörer. Dieser Kontakt ist aber nur zwischen Mitgliedern derselben Gemeinschaft möglich, denn das Märchen ist erst dann verständlich.

Von diesen Ausführungen ausgehend läßt sich sagen, daß das mündlich tradierte Märchen heutzutage verschwunden ist. Diesbezüglich sagt Spies: "Dazu boten die langen Winterabende in Anatolien und die Nächte des Fastenmonats Ramazan reichlich Gelegenheit. Beliebt war auch das Erzählen am Vorabend von Hochzeiten und Beschneidungsfeiern. Der berufsmäßige Erzähler trug früher in Kaffeehäusern und bei von Paschas und Reichen

(15) BAŞGÖZ, İlhan: Masalın Anlatıcısı, S. 29.

(16) BORATAV, P.N.: Masal ve Masalcı Üzerine, S. 37.

(17) LÜTHI, Max: Das europäische Volksmärchen, S. 81.

veranstalteten Festlichkeiten Geschichten und Märchen vor. Heute ist er in der Türkei ausgestorben" (18).

Viele Erwachsene haben heutzutage keine Zeit zum Erzählen und Zuhören. Dabei soll man die Rolle der Technologie und der Erziehung nicht ignorieren. Die Massenmedien wie Rundfunk, Fernsehen, Video, Zeitung, Zeitschrift und Bücher verdrängen das Erzählen des Märchens in der Gemeinschaft.



(18) HESSE, Manfred: Die Silberpappel, S. IX.

X. ERWEITERTE MÄRCHENFORMELN (TEKERLEME)

Anfangs haben wir kurz die Form "Tekerleme" besprochen und es als Eingangsformel bezeichnet.

Eine der wichtigsten Unterschiede zwischen den türkischen und deutschen Märchen ist das Tekerleme, das sich in den türkischen Märchen reichlich findet. In deutschen Märchen sind keine solche Formeln wie im Türkischen zu sehen, die man als Tekerleme bezeichnen kann. In bezug auf Tekerleme bringt Pfliegerl ihre Ansichten wie folgt zum Ausdruck:

"Einer wahren literarischen, nur in der türkischen Erzählkunst solcherart entwickelten Kostbarkeit begegnen wir ..." (1).

Das Tekerleme wird von Boratav folgendermaßen definiert:

"Das Tekerleme ist eine Einleitung, die in die Regeln unseres alltäglichen Lebens nicht hineinpaßt und die den in die Märchenwelt eindringenden Hörer in eine übernatürliche und irrealen Atmosphäre einführt (2).

Ogleich das Tekerleme von Boratav als eine Einleitung definiert wird, kann es im Märchen auch als Binnen - und Endformel stehen. Da man diesen Formeln fast in allen türkischen Märchen begegnet, ist es nicht ganz richtig, sie als Tekerleme zu nennen.

Daraus ist ersichtlich, daß Pfliegerl eine ähnliche Ansicht vertritt:

"Das Tekerleme begegnet uns jedoch nicht nur als Erweiterung der Eingangsformel, sondern auch im Inneren und am Schluß des Märchens" (3).

(1) PFLEGERL, Barbara: Es war einmal, es war keinmal, Türkische Volksmärchen, Wien-Köln-Weimar-Böhlau, 1992, S. 2.

(2) BORATAV, P.N.: Zaman Zaman İçinde, Adam Yayınları, Mart 1992, İstanbul, S. 33.

(3) PFLEGERL, Barbara: S. 4.

Die Definition des "Tekerleme" von Pfliegerl ist etwas umfassender als Boratavs Definition:

"Die Aneinanderreihung spielerischen Unsinn, gereimter und ungereimter Wortspiele, Stereotypen und Lügen, die Verbindung von Begriffen verschiedenster sozialer und literarischer Ebenen den Zuhörer durch das Unerwartete, Absurde und Unlogische nicht nur zum Lachen bringen, sondern auch deutlich kundtun, daß der Bereich der "Realität" nunmehr verlassen und die im Alltag angewandte Logik aufgehoben wird" (4).

Fassen wir die oben erwähnten Aussagen kurz zusammen, so sehen wir, daß sich das Tekerleme am Anfang, im Inneren und am Ende des Märchens findet. Es gibt nämlich drei Tekerlemetypen: Eingangstekerleme, Überleitungs- oder Binnentekerleme und Schlußtekerleme.

Das Eingangstekerleme erscheint zu Beginn des Märchens wie: "Es war einmal, es war keinmal" (5). Die Funktion dieser Formel ist "einen Schwebezustand zwischen Realität und Illusion" aufzuzeigen, denn der Ausdruck des ersten Teils wird durch die Verneinung im zweiten wieder aufgehoben" (6).

Folgendes Beispiel dient zum Eingangstekerleme im Türkischen:

Es war einmal, es war keinmal
In alter Zeit, schon lange vorbei,
Als das Sieb lag in der Spreu,
Als das Kamel Ausrufer war,
Der Floh Barbier sogar,
Als ich in der Wiege schaukelte den Vater...

Damit informiert sich der Zuhörer noch am Anfang des Märchens, daß alles Lügen sind, was man im Märchen erzählen wird.

(4) PFLEGERL, Barbara: S. 2, 3.

(5) ebd., S. 2.

(6) ebd., S. 2

Das Binnentekerleme wird vom Erzähler angewendet, wenn er im Inneren des Märchens von einer Episode zur nächsten übergeht und er große zeitliche und örtliche Veränderungen anzuzeigen braucht, z.B.: Er ging wenig, er ging viel, wanderte querfeldein über Berg und Tal, sechs Monate und ein Herbst lang wanderte er. Aber als er sich hinter blickte, wanderte er winzig klein...

Mit dem Schlußtekerleme geht das Märchen zu Ende. Der Märchenheld erreicht sein Ziel und hält vierzig Tage und Nächte Hochzeit. Das Böse wird bestraft und das Gute wird belohnt. Der Erzähler begleitet seinem Zuhörer aus der Märchenwelt wieder in die gegenwärtige Welt zurück, z.B.: So haben sie das Ziel ihrer Wünsche erreicht. Ich komme von ihnen und überbringe ihre Grüße. Für die Helden Märchen, für uns Gesundheit usw.

Die Tekerleme, die meist verschiedene Formen aufweisen, erzählen ähnliche Themen. Boratav unterscheidet die Themen der Tekerleme in drei Gruppen:

- Vorstellung von einer Welt, wo keine kosmischen Gesetze walten, sondern "Tohuwabohu" herrscht.
- Träume: Wunschträume und Alpträume.
- Das Spott - und Spaß - Treiben mit der Gesellschaftsordnung und mit dem zwischenmenschlichen Beziehungen im alltäglichen Leben (7).

Wie Boratav teilt Pflegerl die Tekerleme-Typen in drei Kategorien ein:

- Bilder der verkehrten Welt,
- Wunschvorstellungen und Wunschträume, die das karge und mühsame Leben erleichtern sollen,

(7) BORATAV, P.N.: Zaman Zaman İçinde, S. 34-35.

- Bilder aus dem täglichen Leben, in welchen die Beziehungen der Menschen untereinander und die gesellschaftlichen Einrichtungen aufs Korn genommen werden (8).

Die Länge oder Kürze eines Tekerleme hängt von dem Talent des Erzählers ab. Manche Erzähler bedienen sich beim Tekerleme der ersten Person. Er erzählt das Tekerleme, als ob er es selbst erlebt hätte. Es mag auch sein, daß der Tekerleme - Erzähler sich als den Helden des Märchens ausgibt, der sich in verschiedene Abenteuer stürzt. Ferner ist es durchaus möglich, daß die in Er-Form erzählten Tekerleme manchmal als selbständiges Märchen auftreten können.

(8) PFLEGERL, Barbara: S. 3.

XI. DIE MÄRCHEN VON DEM KAHLKOPF (KELOĞLAN MASALLARI)

In der vorliegenden Arbeit ließ es sich nicht umgehen, die Märchen Keloğlans anzuschneiden, zumal sie einen wichtigen Platz unter den türkischen Märchen einnehmen. Das Märchen "Keloğlan" hat einen der türkischen Literatur innewohnenden Märchentypus, der in deutschen Volksmärchen nicht anzutreffen ist. Der "Keloğlan" - Typ ist nicht nur in Volksmärchen, sondern auch in anderen Gattungen der Volksliteratur vorzufinden, die mit der Märchengattung verwandt sind. Besonders genannt seien die Typen "Köroğlu (im Epos) und "Aşık Garip" sowie "Tahir und Zühre" (in Volkserzählungen).

Die Tatsache, daß "Keloğlan" in türkischen Märchen und in anderen Gattungen der türkischen Literatur erscheint, daß er im Volk beliebt ist und daß sich das Volk mit ihm identifiziert, hat zur Folge, daß türkische Märchenforscher ihn als einen nationalen "Volkstyp" auffassen. Dazu nimmt Alangu folgende Stellung:

"Der 'Keloğlan', der über regionale und nationale Wesenszüge verfügt, gehört der türkischen Kultur an" (1).

Der ungarische Märchenforscher Kunos, der die erste wissenschaftliche Untersuchung der türkischen Märchen eingeleitet hat, bezeichnet Keloğlan als einen charakterischen Typ der türkischen Volksmärchen. T. Alangu, selbst Märchenforscher, stimmt Kunos nicht zu, weil er seine Generalisierung fälschlich annimmt (2). Seiner Ansicht nach existieren in dem Märchen "Keloğlan" und in dem Typ "Keloğlan" neben den kulturspezifischen Eigenschaften der Türken auch interkulturelle sowie internationale Charakteristika (3). Alangu versucht seine Argumente dadurch zu belegen, daß er die Märchen "Keloğlan" in zwei Gruppen einteilt: Und zwar in originale "Keloğlan - Märchen" (Asıl Keloğlan) und in "Pseudo Keloğlan" (Düzmece Keloğlan). Ferner ist er der Ansicht, daß die originalen

(1) ALANGU, Tahir: Keloğlan Masalları, Keloğlan Yayınları, Aralık 1967, İstanbul, S. 201.

(2) KUNOS, Ignacz. Türkische Volksmärchen aus Adakale 1-2, Leipzig, 1907.

(3) ALANGU, Tahir: Keloğlan Masalları, S. 201-202.

"Keloğlan" - Märchen türkischen Ursprungs seien. Er zieht auch Parallelen zwischen dem "Pseuda - Keloğlan - Märchen" und einigen deutschen Märchen: Sie hätten nämlich gemeinsame Merkmale." (4) Da meines Erachtens die Türken nur den "originalen Keloğlan" kennen, finde ich die Unterscheidung zwischen "Pseudo-Keloğlan" und "originalen Keloğlan" nicht zutreffend. Denn der Begriff "Keloğlan" assoziiert bei den Türken ein und denselben Begriff, nämlich, den "originalen Keloğlan".

Abschließend läßt sich sagen, daß sich einige Märchenfiguren als Keloğlan verkleiden, aber im Grunde genommen, haben sie mit dem originalen Keloğlan nichts zu tun. Das Märchen von dem originalen Keloğlan muß unbedingt den Titel "Keloğlan" tragen. Sonst kann von einem originalen Keloğlan nicht die Rede sein.

Anschließend wollen wir auf die Figur "Keloğlan" näher eingehen.

Güler schreibt in seiner Abhandlung "Masalcılığımızın İki Başyapıtı (Die zwei Hauptwerke unseres Märchens)" folgendes:

"Der Keloğlan ist ein Volkstyp... Er hat eine arme Mutter und einen Esel. Seine Grindköpfigkeit ist ein Symbol für seine Armut. Keloğlan ist arm, allein und gleichzeitig sympathisch. Er ist sehr faul aber gleichzeitig sehr schlau. Es gibt kein Problem, das er nicht bewältigen könnte (5).

Aus einer anderen Perspektive schildert Demiray diese Märchenfigur:

"Der Keloğlan ist ein positiver Charakter, den das türkische Volk geschaffen hat... Keloğlan... ist arm, er sieht kraftlos aus, deswegen wird er nicht ernst genommen. Im Verlauf der Handlung entdecken wir sein edles Wesen, seine außerordentliche Fähigkeit, seine Schlaueit... Er hat ein gutes Herz, und ein gutes und reines Gewissen. Gleichzeitig ist er ein spöttischer und sympathischer Mensch, der sich vor seiner Kahlköpfigkeit nicht schämt und dessen Kahlkopf allen gefällt (6).

(4) ALANGU, T.: Keloğlan Masalları, S. 212.

(5) GÜLER, Mehmet: "Masalcılığımızın İki Başyapıtı," in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, ART-SAN, Istanbul, 1988, S. 178-179.

(6) DEMİRAY, M. Güner: "Türk Halk Masalları Üzerine", in: Masal Araştırmaları I, Nuri Taner, S. 44.

Aus den Bemerkungen beider Forscher ist ersichtlich, daß Keloğlan ein idealer Märchentypus ist. Diesbezüglich spricht Boratav:

"Dieser Keloğlan ist ein Typ, der auch einmal Böses tun, der gerissen, kaltherzig, mitleidlos, häßlich und frech sein kann" (7).

Boratav betont, daß die Märchen, in denen sich Keloğlans Charakterzüge befinden, "wohl aus dem Bedürfnis nach einer Satire auf die Umwelt mit ihrer Ungerechtigkeit entstanden sind" (8). Letzten Endes kämpft Keloğlan gegen die Menschen, die himmelschreiende Ungerechtigkeiten und Übles tun, mit denselben Mitteln des Gegners. Der Keloğlanstyp reflektiert den Wunsch des Volkes, Ungerechtigkeiten und Despotismus zu bekämpfen. Keloğlans Faulheit symbolisiert eigentlich die Sehnsucht des Volkes zur Erholung (9).

Während Keloğlan die Schlauheit und Sympathie des Volkes repräsentiert, widerspiegelt der Köse (Schütterbart) die negativen Eigenschaften des Volkes. Dies ist ein Indiz dafür, daß das Volk auch Autokritik ausübt.

Den "Pseudo-Keloğlan-Typ" kommt in den Märchen unter verschiedenen Namen vor. Wie schon erwähnt, verkleidet sich der Held in jenen Märchen. Diese Helden sind meist Prinzen. Boratav sagt mit einem kategorischen Ausdruck, daß diese Helden "der dritte Prinz" oder "der dritte Sohn" sind (10).

Der "Pseudo-Keloğlan-Typ" ist aus einer Notwendigkeit, aus einem Wunsch der Selbst-Tarnung entstanden. Er ist eine Maske, um von den anderen Leuten nicht erkannt zu werden.

(7) BORATAV, P.N.: T.T.V., S. 13.

(8) ebd., S. 13.

(9) GÜLER, Mehmet: "Masalcılığımızın İki Başyapıtı", S. 179.

(10) BORATAV, P.N.: T.T.V., S. 13.

In den Märchen, wo der "Pseudo-Keloğlan" auftritt, befindet sich ein Held, der der Tyrannei oder der Magie wegen seine Heimat verlassen muß. Um sich zu tarnen, ist er gezwungen, sich als Keloğlan zu verkleiden und in einem Niedrigeren sozialen Status zu arbeiten. Er verkleidet sich als Keloğlan, indem er entweder einen Kaldaunen oder eine andere Tierhaut über sein Kopf überzieht.

Wie aus den obigen Ausführungen zu ersehen ist, möchte ich erneut betonen, daß es keine Analogien zwischen den Charakterzügen des "originalen Keloğlan" und des "Pseudo-Keloğlan" vorhanden sind.

Nach eingehenden Studien über deutsche Märchen läßt sich sagen, daß deutsche Märchen keinen "Keloğlan" - Typus kennen. Als Beleg für diese Argumentation soll das deutsche Märchen "Eisenhans" (KHM-136) zitiert werden (11). Hier flieht der Prinz aus dem Palast und verkleidet sich als Keloğlan, um nicht erkannt zu werden. In "Eisenhans" sind Motive wie Abstammungsprüfung, Wettkampf für die Wahl einer Geliebten zu finden, die auch das türkischen Märchen kennt (z.B. im 'Das rote Fohlen' Typ 159) (12).

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß in den türkischen Märchen neben dem männlichen "Pseudo-Keloğlan" die weibliche Variante desselben Typs existiert. Alangu bringt zwar die Behauptung vor, er sei in türkischen Märchen keines "weiblichen" "Pseudo-Keloğlan-Typs" begegnet. Das Argument, das er dafür anführt, ist das Grimmsche Märchen "Allerleirauh". Meines Erachtens ist sein Argument unhaltbar, denn das türkische Märchen "Die schöne Helva-Verkäuferin" (Typ 245) (14) zeugt für das weibliche "Pseudo-Keloğlan". Hier sehen wir ein Mädchen, das sich als Keloğlan verkleidet. Ebenfalls finden wir im Märchen "Der weinende Garanatapfel (Typ-97)" (15) die Tochter des Sultans in der Kleidung des "Keloğlan".

(11) GRIMM, Brüder: Märchen der Brüder Grimm, Mit Illustrationen von Josef Hegenbarth Müller u. Kiepenheuer, 1969, Insel-Verlag Anton Kippenberg, Leipzig, S. 405.

(12) BORATAV, P.N.: T.T.V., S. 173-174.

(13) GRIMM, Brüder: Märchen der Brüder Grimm, S. 257.

(14) BORATAV, P.N.: T.T.V., S. 297, 298, 299.

(15) ebd., S. 111, 112.

VERGLEICHENDE ANALYSE DEUTSCH-TÜRKISCHER MÄRCHEN

I. ALLERLEIRAUH

1.1. Thema

Die Königstochter, die nicht heiraten möchte, weil es ihr Gott verbietet, heiratet einen anderen König.

1.2. Handlung

Im Märchen "Allerleirauh" teilt man uns mit, was die Königstochter (Allerleirauh) erlebt hat. Ihre Mutter, Königin mit goldenen Haaren, ist sehr krank und will vom König als ihren letzten Wunsch, daß er keine Frau heiratet, die nicht so schön wie sie ist, und stirbt nach ihrem Testament.

Nach langer Zeit entschließt sich der König zu heiraten. Trotz langwieriger Suche konnte er keine ihm gebührende Frau finden, die so schön wie seine verstorbene Gattin war.

Der König bemerkt eines Tages, daß seine Tochter so schön wie seine verstorbene Frau ist. Er will sie heiraten. Seine Tochter und Räte versuchen ihn von diesen bösen Gedanken abzubringen. Aber leider waren alle Bemühungen ohne Erfolg. Daraufhin bleibt der Tochter nichts anderes übrig, als auf den Wunsch ihres Vaters einzugehen, aber nur unter der Bedingung, daß der Vater ihr drei verschiedene Kleider schenkt: eins so golden wie die Sonne, eins so silbern wie der Mond, eins so glänzend wie die Sterne, und ferner einen Mantel von tausenderlei Pelz und Rauhwerk. Der König läßt die Kleider in kurzer Zeit anfertigen. An einer Nacht nimmt die Tochter einen goldenen Ring, ein goldenes Spinnrädchen, ein goldenes Haspelchen und legt die drei Kleider in eine Nußschale, zieht den Mantel von allerlei Rauhwerk an und flieht aus dem Schloß in den Wald. Im Wald wird sie von einem fremden König gefunden, der jagt. Er bringt sie zu seinem Schloß und sagt ihr, daß sie in der Küche dem Koch helfen soll.

Eines Tages wird ein Fest im Schloß gefeiert. Allerleirauh geht zum Fest mit ihrem Kleid, das wie die Sonne glänzt. Dort tanzt der König mit ihr und fühlt heftige Liebe zu ihr. Als der Tanz zu Ende geht, verschwindet sie

und ist wieder Allerleirauh. Auf den Befehl des Koches kocht sie eine Suppe für den König und legt einen goldenen Ring in die Schüssel. Der König fragt den Koch und Allerleirauh, wie der Ring dahin geraten ist, aber kann nichts erfahren. Über eine Zeit ist wieder ein Fest, da geht Allerleirauh mit ihrem Kleid, das so silbern wie der Mond ist. Sie tanzt mit dem König, dann kommt sie zurück, und kocht eine Brotsuppe für den König und legt diesmal das goldene Spinnrad in die Schüssel. Der König fragt sie wieder, aber kann nichts erfahren.

Der König stellt zum drittenmal ein Fest an. Allerleirauh zieht ihr Kleid an, das wie die Sterne glänzt, und geht zum Fest. Als der König mit ihr tanzte, steckt er ihr, ohne daß sie es merkt, einen goldenen Ring an den Finger. Nachdem Tanz zu Ende gegangen ist, kommt sie zurück. Allerleirauh kocht dem König wieder eine Brotsuppe und legt drittenmal den goldenen Haspel hinein. Der König, als er den Haspel auf dem Grunde fand, läßt Allerleirauh rufen, da erblickt er den Ring, den er im Tanze ihr angesteckt hat. Der König faßt den Pelzmantel und reißt ihn ab. Da kommen die goldenen Haare hervor und sie stehen voller Pracht. Darauf wird die Hochzeit gefeiert.

1.3. Motivreihe

1. Auf Grund des Testaments seiner Frau soll der König dasjenige Mädchen heiraten, das geradeso schön ist wie seine verstorbene Frau und das auch solche goldene Haare hat.
2. Der König sieht seine Tochter einmal an und bemerkt, daß sie in allem seiner verstorbenen Gemahlin ähnlich ist; darum will er sie heiraten.
3. Die Tochter flieht, in ein Tierfell gekleidet.
4. Sie wird Dienerin in der Küche bei einem fremden König.
5. Bei einem Fest im Schloß tritt sie unerkannt in schönen Kleidern mehrmals auf; der König verliebt sich in sie, steckt ihr einen goldenen Ring an den Finger, ohne daß sie es merkt.

6. Der König, als er in der von Allerleirauh gekochten Brotsuppe den Haspel fand, läßt sie rufen. Da erblickt er den weißen Finger und sieht den Ring, und er heiratet sie.

1.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen

1. Hauptfiguren: Königstochter: Allerleirauh, die Heldin des Märchens.

König I	: Der Vater von Allerleirauh
König II	: Der König eines fremden Landes. Am Ende des Märchens heiratet er Allerleirauh.

2. Nebenfiguren: Königin : Die Mutter von Allerleirauh.

Räte	: Sie entschließen sich, daß sich der König wieder vermählen soll.
Boten	: Sie werden weit und breit umhergeschickt, eine Braut für ihren König zu suchen.
Jäger (I)	: Sie fangen alle Tiere im ganzen Land auf und machen von ihrer Haut einen Mantel von tausenderlei Rauhwerk.
Jungfrauen	: Sie weben drei Kleider für Königstochter.
Jäger (II)	: Sie finden Allerleirauh in Wald schlafen, der Besitz des Königtums ist.
Koch	: Er ist der Koch des Königs (II). Allerleirauh arbeitet bei ihm.
Wächter	: Sie stehen vor dem Schloß. Nach dem Fest im Schloß suchen sie das Mädchen (Allerleirauh), aber können es nicht finden.

Hunde : Der Hund ist das einzige Tier im Märchen. Diese Hunde sind Jagdhunde des Königs (II). Die Jäger (II) finden Allerleirauh durch diese Jagdhunde.

Die Figuren im Märchen sind außer der Heldin unbenannt, sie sind einfach König, Königin, Tochter, Jäger, Koch usw. Auch der Name der Heldin ist kein Personennamenname oder Tiername, nur ein erfundener Tiername.

Der Hauptträger der Handlung ist Allerleirauh, die der menschlich-diesseitigen Welt zugehörig. Der Name der Heldin ist in gleicher Zeit auch der Name dieses Märchens. Die anderen Figuren im Märchen sind auf die Heldin bezogen.

Von der Eheschließung wird die Heldin durch das Fliehen aus dem Schloß gerettet. Sie ist ein benachteiligtes Mädchen, weil sie von nun an als Dienerin in der Küche zu arbeiten anfängt. Nach langer Zeit kehrt sie als Königin dank ihrer Geduld und Klugheit wieder ins Schloß zurück. Sie wird belohnt. So kann sie wieder ihren alten Adel erlangt haben.

Im Märchen gibt es zwei Könige, einer von ihnen ist der Vater von Allerleirauh. Er ist schuld daran, daß die Tochter aus dem Schloß flieht. Aber er wird wegen seines bösen Verhaltens nicht bestraft, obwohl man für die Bösen in den Märchen eine Strafe gibt. Der zweite nimmt Allerleirauh in sein Schloß. Er wird belohnt, indem er mit einem schönen Mädchen verheiratet wird.

1.5. Requisiten im Märchen

Drei Kleider, eins so golden wie die Sonne, eins so silbern wie der Mond, eins so glänzend wie die Sterne.

Mantel von tausenderlei Pelz und Rauhwerk.

Ring, Spinnrädchen, Haspelchen, Nußschale, Wagen, Holz, Wasser, Feuer, Federvieh, Gemüs, Asche, Öllämpchen, Haar, Suppe, Schüssel.

Im Märchen ist die Gabe das wichtigste Requisit, das die Heldin von ihren Schwierigkeiten erlöst. Es gibt in diesem Märchen nicht eine, sondern viele Gaben. Diese sind drei Kleider, Mantel von tausenderlei und Rauhwerk, Ring, Spinnrädchen, Haspelchen und Nußschale.

Nußschale ist hier ein Zauberding. Es ist nur durch einen Zaubermittel möglich, drei Kleider in eine Nußschale hineinzugehen. Außer der Nußschale sind die anderen Gaben die Alltagsdinge. Die Heldin (Allerleirauh) benutzt diese Gaben nur einmal. Das ist schon eine wichtige Eigenschaft des Märchens. Der Märchenheld bedient sich der Gabe nur einmal oder höchstens dreimal in seinem Leben.

Die Königstochter verkleidet sich in einen Pelzmantel, um nicht erkannt zu werden. Allerleirauh gewinnt die Liebe des Königs durch drei Kleider und ihre Schönheit. Die Liebe des Königs steigert immer bei jeden Episoden, und bei der dritten ist es unwiderstehlich. Der König löst das Geschehnis durch einen Ring. Hier sehen wir, daß eine Gabe außer der Heldin auch einer Figur gegeben wurde.

Die Gaben "Ring, Spinnrädchen und Haspelchen" veranlassen, Allerleirauh zum König zu gehen. Dabei sollte man den Anteil der Brotsuppe nicht vergessen.

Nicht die Gaben, die der Heldin (Allerleirauh) geschenkt werden, lösen den Handlungskonflikt, sondern die Gabe, die dem König überreicht wird.

1.6. Motive im Märchen

1.6.1. Testament

In den Märchen, in denen sich das Testamentsmotiv befindet, stirbt ein König oder eine Königin gewöhnlich gleich am Anfang des Märchens. Vor ihrem Tode sagt die Märchenfigur ihren letzten Wunsch, damit er nach ihrem Tode erfüllt wird. Das Testament im Märchen umfaßt meist einige Wünsche, die sich sehr schwer erfüllen lassen. Auf Grund des absurden Testaments mußte der Märchenheld von Abenteuer zu Abenteuer laufen.

Im Märchen "Allerleirauh" hat das Testament der Königin zur Folge, daß die Heldin aus dem Schloß flieht. Deshalb erlebt die Heldin schreckliche Zeiten. Wenn die Königin vorher wüßte, daß dieses Unglück ihrer Tochter zustößt, würde sie kein solches Testament machen.

Heutzutage ist es aber auch aus religiöser und rechtlicher Praxis erforderlich, daß man das Testament einer Person befolgt. Der König will um jeden Preis, das Testament seiner Frau zu vollstrecken. Dieses Verhalten des Königs hat zur Folge, daß ihn seine Tochter verläßt.

1.6.2. Verbot (Blutschande)

Wir finden häufig das Verbotsmotiv in den Märchen. Es unterscheidet sich in göttliches und menschliches (gesellschaftliches) Verbot.

Generell berücksichtigt man das menschliche Verbot kaum. Aus diesem Grunde wird der Verbrecher bestraft. Dagegen beachtet man in den Märchen das göttliche Verbot. Hier läßt die Gesellschaft nicht zu, daß die Märchenfiguren trotz ihrer Wünsche die Verbote Gottes verstoßen. Man findet immer einen Ausweg, um Gottes Verbot nicht zu übertreten.

Im Märchen "Allerleirauh" will der König seine Tochter heiraten. Eine Eheschließung mit seiner eigenen Tochter ist eine Blutschande. Sie ist zugleich ein Gottes Verbot. Deswegen flieht die Heldin aus dem Schloß, um ihren Vater nicht zu heiraten und nicht Blutschande zu begehen.

1.6.3. Verkleidung

Wir sehen oft, daß sich der Prinz oder die Prinzessin, die aus irgendeinem Grund aus dem Schloß fliehen müssen, sich unters Volk mischen und sich als Diener, Schweinehirt, Gänsemagd usw. verkleiden, um nicht erkannt zu werden.

Die Verkleidung hat zwei Motive. Nach dem einen Motiv suchen sie einen Schutz vor der Bestrafung des Königs. Nach dem anderen Motiv wollen sie nicht identifiziert werden, denn es geziemt sich nicht, daß eine Königin als Dienstmädchen arbeitet.

Im Märchen "Allerleirauh" zieht die Königstochter einen Mantel von tausenderlei Pelz und Rauhwerk an und arbeitet als Dienerin bei einem Koch im Schloß, dabei verbirgt sie ihre Identität.

1.6.4. Liebesmotiv

Die Heldin oder Prinzessin im Märchen ist meist sehr schön, sie haben goldene Haare, niedliche Mausezähnen, und sie haben nicht ihresgleichen auf der Erde. Der Held oder der König, der ein Mädchen in solcher Schönheit sieht, verliebt sich gleich in sie. Natürlich muß er große Not und Bosheiten überwinden, um seine Geliebte zu gewinnen.

In "Allerleirauh" verliebt sich der König auf den ersten Blick in das Mädchen, mit dem er nur einmal tanzte. Von diesem Tag an folgt er ihr, und endlich gewinnt er sie durch seine Klugheit für sich.

1.6.5. Ring (als Erkennungszeichen)

Der Ring, der dem Held gegeben wird, ist eine Gabe. Er ist aus Gold oder Silber. Die Märchenfiguren lieben meist goldene und silberne Gegenstände. Die Haare mancher Figuren können silbern oder golden sein, sogar einzelne Glieder von Menschen. Im Märchen gibt es Vorliebe für farbig-bunte Kleider, Metalle und Mineralien.

Während der Flucht aus dem Schloß bringt sie Kleider, Ring, Spinnrädchen und Haspelchen mit. Ring, Spinnrädchen und Haspelchen sind aus Gold, und die Farben der Kleider glänzen wie Gold und Silber.

Der Ring wird vom König als Erkennungszeichen benutzt, indem er ihn Allerleirauh an den Finger steckt. Nur durch den Ring findet der König die Königstochter heraus, die in ein Tierfell gekleidet.

Der Ring ist hier als Erkennungszeichen ein Alltagsding. In manchen Märchen kann er ein Zauberding sein.

1.6.6. Heiratsmotiv

Am Ende des Märchens sehen wir dieses Motiv als Happy-End. Der Held oder die Heldin gewinnt nach der Überwindung der Schwierigkeiten und Bosheiten eine Braut oder einen Bräutigam, und sie halten eine Hochzeit, über die alle Welt spricht. Manchmal spielt sich am Anfang des Märchens eine Hochzeit ab. In derartigen Märchen werden die Braut und der Bräutigam von den Bösen geschieden. Nach langen Auseinandersetzungen sind sie am Ende des Märchens wieder glücklich und vereinigen sich.

In "Allerleirauh" heiratet die Königstochter, die für einige Zeit als Dienerin tätig sein muß, den König, nachdem sie viele Schwierigkeiten mit Geduld und Klugheit überwunden hat.

1.6.7. Nußschale (Zauberding)

Nußschale ist das einzelne Wundermotiv im Märchen "Allerleirauh". Unter den normalen Umständen kann nur der Nußkern aus der Nußschale herausgestellt werden oder er kann in die Nußschale gelegt werden. Aber im Märchen "Allerleirauh" legt die Heldin ihre drei Kleider in die Nußschale. Aus diesem Grunde nennen wir die Nußschale ein Zauberding. Über dieses übernatürliche Motiv hinaus läßt sich das Märchen "Allerleirauh" als ein realistisches Märchen bewerten.

1.7. Ort im Märchen

Die Märchenhandlung verläuft in der diesseitigen Welt, aber es ist unbekannt, wo sie sich in der Welt abspielt. Im Märchen spricht man von einem Land, Wald, Meer, Schloß, Haus usw. aber man gibt keine Auskunft darüber, wie das Land, der Wald oder das Meer heißt. Das wird auch von dem Erzähler und dem Hörer nicht gewußt. Deswegen umfaßt der Ort im Märchen die ganze Welt. Zwar geschieht die Handlung in einem Land, in einem Dorf oder in einem Schloß, aber die Märchenfiguren reisen einmal oder mehrmals um die ganze Welt.

Die Handlung des Märchens "Allerleirauh" spielt sich in zwei verschiedenen Schlössern und im Wald ab. Im Märchen ist das Schloß im

Auge des Volkes ein Paradies der diesseitigen Welt, es ist ein Ort, von dem die Leute träumen. Das Leben im Schloß ist in den Augen des Volkes eine phantastische Utopie. Daher will das Volk wenigstens im Märchen, den Thron eines Königs besteigen.

Der Wald ist ein Ort, in dem wilde Tiere, Hexen und böse Seelen umherschweifen. Die Märchenhelden sind dort in der Regel großer Gefahren ausgesetzt. Ab und zu ist es jedoch auch möglich, daß sie der Gefahren dadurch enttrinnen, daß sie in den Wald fliehen.

Einige von den sogenannten Orten im Märchen sind Küche und Ställchen. Allerleirauh muß im Ställchen schlafen und in der Küche arbeiten, weil sie wie ein Tierchen aussieht.

1.8. Zeit im Märchen

Das Märchen knüpft an keine bestimmte Zeit an. Die Zeit der Handlung ist unbestimmt. Im Märchen "Allerleirauh" stehen nur temporale Angaben wie "lange Zeit, morgen, in der Nacht, die ganze Nacht, in einer halben Stunde, bis morgen, in Zukunft, über eine Zeit, bis an ihren Tod".

Die Zeitform der Erzählung ist hauptsächlich Vergangenheit, grammatisch gesprochen Präteritum. Die Tempora, derer sich man in den Dialogen bedient, alternieren zwischen Präsens, Präteritum, Perfekt und Plusquamperfekt.

1.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Die Erzähl-Form des Märchens ist Prosa. Das Satzgefüge des Märchens besteht aus den kurzen, korrekten und vollständigen Sätzen. Generell dominieren nicht hypotaktische Sätze, sondern parataktische Sätze, d.h. es stehen syntaktisch keine komplizierten Sätze mit langen Beschreibungen. Die Ausdrücke sind klar und verständlich. Man beschreibt die Figuren und Sachen nicht so ausführlich. Dafür bedient man sich meist der Adjektive; wie goldene Haare, schöne Tochter, alter König usw.

Gewöhnlich stellt man Figuren und Dinge in extremer und kontrastiver Weise dar: eine Frau oder Tochter mit goldenen Haaren, schöne-häßliche, reiche-arme, alte-junge, gute-böse Figuren und goldene, silberne, glänzende, holzige, pelzige, weiße-schwarze, kurze-lange, schwere-leichte, billige-teure Dinge.

Figuren, die ihre Schuldigkeit getan, und Dinge, die ihre Funktion erfüllt haben, verschwinden von der Szene. Soweit die Figuren nicht handlungswichtig sind, geht man auf ihre Gefühle und Umwelt nicht näher ein.

Die Eigenschaft des Märchenstils entspricht spezifischen menschlichen und künstlerischen Bedürfnissen. Sie eignet sich für die mündliche Übertragung.

1.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

1.10.1. Wiederholung

Die Begebenheiten des Märchens werden in einer unveränderlichen Reihenfolge behandelt. Die Wiederholungen verlaufen in einer Hierarchie. Das nennt man auch das Wiederholungsgesetz. Demnach passen die Ereignisse zueinander, die mehr als einmal geschehen. Das zweite oder dritte Geschehnis ist wie eine Kopie von dem ersten.

Die Wiederholungen im Märchen "Allerleirauh" sehen so aus:

- a. Im Schloß wird dreimal eine Fest veranstaltet
- b. Allerleirauh verlangt jedes Mal Erlaubnis vom Koch, um zum Fest zu gehen.
- c. Der Koch erlaubt Allerleirauh jedes Mal nur für eine halbe Stunde.
- d. Sie geht dreimal zum Fest.
- e. Als der Tanz zu Ende war, verschwand sie jedesmal, ohne gesehen zu werden.
- f. Nach jedem Fest kocht sie eine Brotsuppe.
- g. Sie legt jedesmal etwas in die Suppe.

- h. Als der König jedes Mal etwas in der Suppe fand, ruft er den Koch und Allerleirauh.

1.10.2. Dreizahl

Die Dreizahl spielt im Märchen eine bedeutsame Rolle. Während andere Rundzahlen (wie zwei, sechs, sieben, zwölf, hundert, tausend) nur Figuren, Dinge und Fristen bezeichnen, wirkt die Dreizahl handlungsbildend, und zwar so, daß oft schon bei der zweiten, fast immer aber bei der dritten Episode eine Steigerung eintritt.

Die Gesetze der Dreizahl und der Wiederholung stehen häufig in einem Zusammenhang.

Die Dreizahl bezeichnet zuerst die Zahl der Dinge im Märchen:

- a. Drei Kleider von Sonne, Mond und Sternen.
- b. Kostbarkeiten dreierlei, Ring, Spinnrädchen und Haspelchen.

Die Dreizahl sieht als handlungsbildend folgendermaßen aus:

- a. Es geschieht dreimal Fest im Schloß.
- b. Allerleirauh verlangt dreimal Erlaubnis vom Koch.
- c. Der Koch erlaubt dreimal nur für eine halbe Stunde.
- d. Allerleirauh geht mit drei verschiedenen Kleidern dreimal zum Fest.
- e. Sie tanzt dreimal mit dem König, und am Ende des Tanzes verschwindet sie dreimal.
- f. Sie kocht dreimal Brotsuppe für den König.
- g. In drei Suppen legt sie drei verschiedene Dinge.
- h. Wegen dieser Dinge geht sie mit dem Koch dreimal vor dem König.

Aber es ist hier notwendig, einige Punkte zu unterstreichen. Bei dem dritten Tanz mit dem König verläuft die Handlung anders als bei dem ersten und zweiten. Während der König mit Allerleirauh tanzt, steckt er sie einen

Ring an den Finger, ohne daß sie ihn bemerkt. Bei dieser dritten Episode tritt eine Steigerung ein.

Während sich Allerleirauh zum dritten Mal in die Gegenwart des Königs begibt, den Ring an dem Finger von Allerleirauh. Die Handlungssteigerung erreicht hier ihren Höhepunkt. Schließlich findet man eine befriedigende Lösung.

1.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Jeder Mensch aus dem Volk kann Märchenheld sein (Wie die Adeligen, Armen, Kraftlosen oder Dummen). Im Märchen verspotten und verachten die Adeligen die anderen Figuren aus dem Volk, falls sie als Helden fungieren. Am Ende des Märchens geschieht etwas Unerwartetes und Außergewöhnliches, der Held bewältigt die Schwierigkeiten dank der Gaben und erreicht sein Ziel.

Im Märchen "Allerleirauh" ist die Heldin ein adliges Mädchen, also eine Königstochter. Aber wegen ihres Pelzmantels, den sie anziehen muß, wird sie von den Leuten verachtet, sogar wie ein Tierchen behandelt, und schließlich erreicht die Heldin durch ihre Geduld und Klugheit ihr Ziel.

1.10.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Der Held ist nicht nur ein Instrument in der Handlung. Er ist gleichzeitig Mittelpunkt der Erzählung. Das Märchen "Allerleirauh" hat einen weiblichen Held. Die weiblichen Helden in den Märchen gruppieren sich um aktive und passive Heldinnen.

Rotkäppchen und Sneewittchen gehören der Kategorie der passiven Heldinnen an, die ihr Ziel ohne Müh und Not erreichen. Auf ihre Rettung wartet die eine im Wolfsbauch, die andere im gläsernen Sarg.

Im Gegensatz zu Rotkäppchen und Sneewittchen ist Allerleirauh eine aktive Heldin. Sie ist aktiv und listig und bewirkt die Befreiung. Sie erträgt mit einer bemerkenswerten Geduld die ungerechten Erniedrigungen und Schmähungen, ehe sie dann ihr Schicksal fest und in bewunderswertem

Vertrauen auf sich selbst und die helfenden Mächte in die Hand nimmt und dabei sehr schnell zu einer solchen Überlegenheit gegenüber der scheinbar so allgewaltigen Männerwelt gelangt, daß sie sogar ironisch mit ihr zu spielen versteht.



II. TÜYLÜCE (HAARIGE)

2.1. Thema

Die Padischahstochter, die sich nicht vermählen möchte, da es ihr Gott verbietet, heiratet den Sohn eines fremden Padischahs.

2.2. Handlung

Im Märchen erzählt man von dem Abenteuer einer Prinzessin. Falls die Gemahlin des Sultans, Mutter von Tüylüce, sterben sollte, wünschte sie ihrem Mann eine Frau zu heiraten, deren Füße in ihre Schuhe passen. Nach langer Zeit stirbt die Frau des Padischahs. Um wieder zu heiraten, sucht er eine Frau, welcher die Schuhe der Verstorbenen paßt, aber er kann keine in seinem Land finden. Eines Tages sieht er, daß die Schuhe seiner Tochter passen. Daraufhin beschließt der Sultan, seine Tochter zu heiraten. Trotz aller Bemühungen kann die Tochter ihren Vater von diesem bösen Gedanken nicht abbringen. Endlich akzeptiert sie den Wunsch ihres Vaters und will eine Frist von vierzig Tagen. Sie gibt einem Hirt Gold und läßt sich einen Pelzmantel aus einem Schaf machen. Sie zieht diesen Pelzmantel an und flieht aus ihrem Vaterland ins Land eines fremden Padischahs. Sie wird von dem Padischahssohn gefunden, der jagt. Er bringt sie zu seinem Schloß, er gibt ihr den Namen Tüylüce (Haarige). Er sagt zu seiner Mutter, daß Tüylüce das ißt, was die Menschen im Hause auch essen.

Eines Tages will die Familie des Padischahs Tüylüce in eine Hochzeit bringen, aber Tüylüce lehnt das ab. Tüylüce zieht neue und schöne Kleider an und geht allein heimlich in die Hochzeit. Dort sieht die Frau des Padischahs Tüylüce und stellt sie einige Fragen. Während die Hochzeit noch dauert, geht Tüylüce nach Haus und zieht ihr Pelzkleid an. Nachdem die Hochzeit zu Ende ist, kehrt die Familie des Padischahs zurück nach Haus. Die Frau des Padischahs erzählt ihrem Sohn von der Schönheit des Mädchens, das sie in der Hochzeit sah. In der nächsten Nacht bringen sie den Padischahssohn, der sich in eine Frau verkleidet, in die Hochzeit. Sobald sie gehen, begibt sich auch Tüylüce in die Hochzeit. Der Padischahssohn steckt ihr einen Ring an den Finger.

Bevor die Hochzeit zu Ende ist, kehrt Tüylüce nach Haus zurück, zieht ihr Pelzkleid an und ist wieder Tüylüce. Am nächsten Tag sagt der Sohn zu seiner Mutter, daß er das Mädchen sucht, das er in der Hochzeit sah. Natürlich kann er es nicht finden. Daraufhin will er mit Vesiren reisen, um es zu finden. Bevor er sich auf den Weg macht, geben ihm die Hausbewohner Brot. Tüylüce backt auch für ihn Brot, aber sie legt den Ring hinein, den sie bei der Hochzeit von dem Padischahssohn nahm.

Der Sohn und die Vesiren reisen vierzig Tage und vierzig Nächte. Endlich haben sie kein Brot mehr. Der Sohn erinnert sich an das Brot von Tüylüce. Während er das Brot ißt, findet er den Ring. Er versteht alles und kommt sofort zurück. Er feiert mit Tüylüce eine Hochzeit, die vierzig Tage und vierzig Nächte dauert.

2.3. Motivreihe

1. Auf Grund des Testaments seiner Frau soll sich der Padischah dasjenige Mädchen vermählen, dem die Schuhe seiner verstorbenen Frau passen.
2. Die Schuhe passen einzig und allein seiner Tochter; darum will er seine Tochter heiraten.
3. Die Tochter flieht, in ein Tierfell gekleidet.
4. Sie wird von einem Padischahssohn gefunden, der jagt.
5. Bei einer Hochzeit tritt sie unerkannt in schönen Kleidern mehrmals auf; der Padischahssohn verliebt sich in sie, schenkt ihr einen Ring.
6. Als er sie nicht wiedersah, machte er eine Reise, um sie wiederzufinden. Vor der Reise machen die Hausbewohner und Tüylüce Brot für ihn.
7. In dem Brot Tüylüces findet er seinen Ring. Nach der Ankunft in seiner Heimat, heiratet er sie.

2.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen

1. Hauptfiguren: Padischahstochter : Tüylüce, die Heldin des Märchens.

Padischah : Der Vater von Tüylüce.

Padischahssohn : Er ist der Sohn eines fremden Padischahs. Am Ende des Märchens heiratet er Tüylüce.

2. Nebenfiguren: Padischahsfrau : Die Mutter von Tüylüce.

Ausrufer (=Tellal) : Er geht weit und breit im Land, und versucht eine Braut finden, der die Schuhe verstorbener Padischahsfrau paßt.

Hirt : Er macht einen Pelz von einem Schaf für die Padischahstochter.

Mutter des Sohnes : Sie ist Padischahsfrau, und sucht ein Mädchen für ihren Sohn.

Wesiren : Sie gehen mit dem Padischahssohn auf die Reise, um Tüylüce zu suchen.

Die Figuren des Märchens sind unbenannt. Der Name der Heldin ist nach ihrem äußeren Schein ein erfundener Name bzw. ein Spitzname. Er ist gleichzeitig auch der Name des Märchens.

Alle Figuren im Märchen gehören zu der diesseitigen Welt, also es gibt keine jenseitigen Figuren. Die Figuren sind auf die Heldin "Tüylüce" bezogen.

Die Heldin verliert ihren Adelsstand dadurch, daß sie aus dem Schloß flieht, sie ist eine Benachteiligte. Es ist ihr ein Unrecht widerfahren. Im Schloß, in das sie von dem Prinz gebracht wird, ist sie wenigstens keiner Miß-

handlung ausgesetzt. Sie wird keine Dienerin, sondern ein Mitglied des Hausvolkes.

Der König, der ihre Tochter heiraten will, wird nicht bestraft, aber er verliert sie bis zur Ewigkeit. Der Prinz bringt Tüylüce zu seinem Schloß, er beschützt sie vor den Leuten und behandelt sie gut. Am Ende des Märchens wird er belohnt, indem er eine schöne Braut heiratet.

2.5. Requisiten im Märchen

Die Schuhe der verstorbenen Padischahsfrau.

Ein Pelzmantel aus Schafleder, der von Kopf bis Fuß bedeckt.

Gold, neue Kleider, Ring, Brot, Pastete.

Das Hauptrequisit im Märchen ist der Pelzmantel, durch den sich die Heldin versteckt, um nicht erkannt zu werden.

Alle Gaben des Märchens sind Alltagsdinge, es gibt kein Zauberding. Aber die Schuhe der verstorbenen Frau ist ein merkwürdiges Kleidungsstück. Er paßt außer ihrer Tochter (wie die Schuhe von Aschenputtel) niemandem. Diese Schuhe bestimmen das Schicksal der Heldin und verursachen, daß sie aus dem Schloß flieht, um ihren Vater nicht zu heiraten. Dagegen ist der Pelzmantel eine Kleidung, die dazu dient, daß die Heldin nicht geschädigt wird. Sie läßt einem Hirt diesen Pelzmantel machen, dafür bezahlt sie Gold.

Die Heldin und der Prinz schenken einander einen Ring. Der Ring, den der Prinz der Heldin gibt, erscheint im Märchen sowohl als ein Erkennungszeichen wie auch als ein Lösungsmittel der Handlung.

2.6. Motive im Märchen

2.6.1. Testament

Das Testament ist ein Motiv, den man oft in türkischen Märchen sieht. Es bildet den Ausgangspunkt der Handlung und ist zugleich ein Zeichen für die Suche nach neuen Abenteuern. So muß sich die Heldin in verschiedene Abenteuer stürzen.

In den Märchen ist es unabdingbar, das Testament einer gestorbenen Person zu erfüllen. Das ist aber auch in Wirklichkeit so. In "Tüylüce" tritt "Padischah" als ein Mensch auf, der um jeden Preis versucht, das Testament seiner Frau auszuführen. Natürlich kann man solch ein Testament nie in die Tat umsetzen, auch wenn es sich um Märchen handelt.

2.6.2. Verbot

Der Padischah, der um jeden Preis das Testament seiner verstorbenen Frau vollstrecken will, versucht eine Blutschande zu begehen, indem er eine Eheschließung mit seiner Tochter beabsichtigt. Während der Padischah einerseits das Testament seiner Frau vollstrecken will, bemüht er sich andererseits um das Treiben der Blutschande, die Gott verboten hat. Darunter versteht man, daß in der Märchenwelt sich die Leute Gottes Willen widersetzen, um die Wünsche der Betroffenen zu befriedigen. Da die Heldin aus dem Schloß flieht, kann der Padischah sein Ziel nicht erreichen, d.h. er begeht keine Blutschande. Auf diese Weise wird Gottes Verbot beachtet.

2.6.3. Verkleidung

Die Heldin flieht heimlich in ein unbekanntes Land, so daß sie wenigstens für eine gewisse Zeit nicht erkannt wird. Sie zieht einen Pelzmantel an und verläßt das Land ihres Vaters. Dabei versteckt sie sich. Durch die Verkleidung wird sie befreit. Der Padischah kann sie nicht mehr erwischen. Bis sie ihr Ziel erreicht, verkleidet sie sich in einen Pelzmantel.

Ansonsten geht die Heldin zweimal verkleidet zur Hochzeit. Dabei trägt sie statt des Pelzmantels neue Kleider. Bei der Hochzeit verkleidet sie sich in eine Türkmenin.

In diesem Märchen sehen wir auch, daß sich der Sohn des Padischahs als Frau verhüllt, um zur Hochzeit gehen und dort die Turkmenin sehen zu können. Denn die Hochzeit ist nur für die Frauen zugänglich.

2.6.4. Liebesmotiv

Tüylüce erscheint in der Hochzeit als eine Turkmenin. Dort wird sie von der Mutter des Sohnes gesehen und gefällt ihr. Sie denkt, daß die Turkmenin für ihren Sohn die passendste Gattin sein könnte. Sie bringt am nächsten Tag ihren Sohn in der Verkleidung einer Frau zur Hochzeit mit. Er verliebt sich gleich in die Turkmenin. Sie stecken Ringe an den Finger. Der Sohn glaubt daran, daß niemand ihn erkennt. Obwohl Tüylüce ihn identifiziert, gibt sie ihn nicht preis. Der Sohn, der sich in Tüylüce verliebt hat, sucht überall die Turkmenin, bis er sie findet.

2.6.5. Ring

Der Ring ist ein Verlobungs - oder Ehezeichen. Wenn ein Junge und ein Mädchen durch beiderseitige Zustimmung einen Ring stecken, so verloben sie sich. Das kann man als den ersten Schritt auf die künftige Eheschließung bezeichnen. Bei der Eheschließung aber steckt man einen Trauring. Damit versprechen sich die Ehegatten bis an den Tod, die Ehetreu zu bewahren. Die Gabe, die der Heldin gegeben wird, wird als Erkennungszeichen benutzt. Durch den Ring gibt Tüylüce dem Padischahssohn zu verstehen, daß sie gleichzeitig die Turkmenin ist. Als der Sohn seinen Ring im Brot fand, das ihm Tüylüce gegeben hatte, verstand er, daß die Turkmenin und Tüylüce die gleiche Person sind.

2.6.6. Heiratsmotiv

Der Sohn leidet lange Zeit an Liebeskummer und sucht nach der Turkmenin; endlich erfährt er durch den Ring, den ihm Tüylüce in einem Brot anbietet, die Wahrheit. Unterdessen ist Tüylüce fest davon überzeugt, daß der Sohn von Liebeskummer ausreichend gequält worden sei. Daher treibt sie mit ihm kein falsches Spiel. Danach feiern sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit.

Die Padischahstochter erreicht mit Müh und Not und dank ihres Gedulds und Scharfsinns ihren ehemaligen Status.

2.7. Ort im Märchen

Die Handlung des Märchens spielt sich in zwei verschiedenen Ländern der diesseitigen Welt ab. Die Namen dieser Länder sind unbekannt. Das eine ist das Vaterland der Heldin, das andere gehört zu dem Vater des Sohnes. Bis die Heldin aus dem Schloß und dem Land flieht, verläuft die Handlung im Schloß ihres Vaters. Dazwischen geht die Heldin nur einmal zu einem Hirt, um sich einen Pelzmantel machen zu lassen. Der Wohnort des Hirten ist auch unbenannt, aber er ist irgendwo im Land. Die Heldin nimmt Gold aus der Schatzkammer des Schloßes und verläßt das Land ihres Vaters. Sie begibt sich in ein fremdes Land und versteckt sich in der Hohle eines Steines. Dann wird sie von dem Sohn eines fremden Padischahs ins Schloß gebracht. Die Heldin geht zweimal zur Hochzeit. Der Sohn wandert in viele Länder, um die Turkmenin zu finden. Kurz gesagt, der Ort der Handlung ist unbenannt, er umfaßt also ein großes unbegrenztes Gebiet.

2.8. Zeit im Märchen

Das Märchen knüpft an keine bestimmte Zeit an. Es wird kein bestimmtes Datum angegeben. Die Zeit der Handlung bestimmen temporale Angaben wie "eines Tages, einer Nacht, nach sieben Tagen, über eine Zeit, einige Tage, an der nächsten Nacht, vierzig Tage und vierzig Nächte". Aus diesem Grunde ist es unmöglich, die Zeit des Märchens mit unserer Zeit in Verbindung zu setzen.

Im Unterschied zur Zeitform des türkischen Märchens geschieht die Handlung des deutschen Märchens in Vergangenheit, häufig im Präteritum. Aber im türkischen Märchen überwiegt das Präsens und hauptsächlich der Aorist. Bei den Dialogen aber sind neben den Zeitformen Präsens und Aorist auch Präteritum, Perfekt und Plusquamperfekt zu sehen.

2.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Das Märchen wird in der Prosa-Form erzählt. Die Sätze sind kurz und einfach. Die Erzählweise der Handlung ist klar und deutlich. Deshalb bleibt das Märchen sehr leicht in Erinnerung. Wenn es auch nur einmal gelesen oder gehört wird, wird es nicht ganz leicht vergessen. Insofern eignet sich das Märchen für die mündliche Übertragung. Heute können wir uns noch an die

Märchen erinnern, die wir bei dem Kindesalter von unseren Eltern oder Großeltern gehört haben. Es ist unmöglich, die Märchen Rotkäppchen, Aschenputtel, Keloğlan zu vergessen. Es liegt daran, daß die Aussagen des Märchens nicht kompliziert sind. Die Erlebnisse im Märchen entsprechen menschlichen Bedürfnissen. Sie spielen bei der Erfüllung der Wünsche von Menschen eine wichtige Rolle. Denn in Märchen geht es hauptsächlich darum, daß einer aus dem Volk König wird und viel Gold und ein Schloß besitzt, obwohl er es in Wirklichkeit nicht erlangen kann.

2.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

2.10.1. Wiederholung

Das Wiederholungsgesetz im Märchen existiert nur in der Hochzeitsszene. Das Geschehen bei der Wiederholung spielt sich linear ab. Die Hochzeit dauert zwei Tage und man geht zweimal zur Hochzeit. Diese Hauptlinie verändert sich nicht. Aber am zweiten Tag der Hochzeit erscheint der Sohn auf der Bühne und er steckt Tüylüce einen Ring an den Finger. Natürlich wirkt diese Veränderung stark auf den Handlungsverlauf, sie ist deshalb handlungswichtig.

Die Wiederholungen in "Tüylüce" vollziehen sich folgendermaßen:

- a. Die Hochzeit dauert zwei Tage.
- b. Die Hausbewohner gehen zweimal in die Hochzeit.
- c. Tüylüce geht zweimal in der Verkleidung einer Turkmenin zur Hochzeit.
- d. Tüylüce und die Hausleute treffen sich zweimal in der Hochzeit.
- e. Während die Hochzeit noch dauert, kehrt Tüylüce wieder nach Haus zurück, ohne gesehen zu werden, und verkleidet sich in ihren Pelzmantel.

2.10.2. Dreizahl

Das Gesetz der Dreizahl finden wir nicht in diesem Märchen. Die Dreizahl ist weder bei der Bezeichnung von Figuren, Dingen und Fristen noch bei der Bildung der Handlung zu sehen. Im Märchen sehen wir nur die Rundzahlen, die eine Frist angeben.

Die Rundzahlen im Märchen stehen in folgenden Sätzen:

- a. Der Ausrufer kommt nach sieben Tagen zurück.
- b. Tüylüce will von ihrem Vater eine Frist von vierzig Tagen.
- c. Sie findet in vierzig Tagen einen Hirt.
- d. Ein vierhändiger Mann.
- e. Der Padischahssohn und die Wesiren reisen vierzig Tage und vierzig Nächte in die fremden Länder, um die Türkmenin zu finden.
- f. Sie halten vierzig Tage und vierzig Nächte eine Hochzeit.

Wie oben gesehen, wird die Zahl "vierzig" im Märchen viermal verwendet, hauptsächlich ist es zuviel für ein Märchen. Aber in den türkischen Märchen hält man im allgemeinen vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit. In den Märchen, die mit einer Hochzeit enden, spielt die Zahl "vierzig" eine bedeutsame Rolle.

2.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Die Märchenheldin ist eine Padischahstochter. Sie stammt aus einer adeligen Familie, aber aufgrund mancher Geschehnisse verliert sie ihren hohen Status. Sie muß aus dem Schloß fliehen und sich in einen Pelzmantel verkleiden. Durch Zufall wird sie von einem Padischahssohn gefunden und ins Schloß gebracht. Die Leute im Schloß behandeln sie gut, sogar wollen sie sie in die Hochzeit mitbringen. Tüylüce ist mit ihrem Leben nicht zufrieden. Weil sie sich das nicht gefallen läßt, was sie erlebt hat, bekämpft sie unermüdlich gegen ihr Schicksal. Am Ende des Märchens erreicht sie durch Geduld und Klugheit ihr Ziel.

2.10.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Die Heldin ist aktiv und listig. Von Anfang bis zum Ende tritt sie im Märchen in jeder Szene auf. Das Geschehnis verläuft immer in der Umwelt der Heldin. Sie erträgt mit einer bemerkenswerten Geduld die ungerechten Erniedrigungen und Schmähungen. Sie bewertet das Geschehnis in einem bewundernswerten Gleichmut und verliert nie das Vertrauen auf sich selbst. Durch ihre erstaunliche Klugheit verspottet sie den Sohn des Padischahs, und erreicht endlich ihr Ziel.



III. ÜTELEK (BEHAARTE)

3.1. Thema

Die Tochter des Sultans, die eine inzestuöse Eheschließung bannen will, heiratet den Sohn eines Beys.

3.2. Handlung

Im Märchen lebt ein Padischah, der eine Frau und eine heiratsfähige Tochter hat. Die Frau ist schwer krank und will vom Padischah als ihr letzter Wunsch, daß er diejenige Frau heiratet, deren Finger in ihr Ring hineinpaßt. Bald darauf stirbt die Frau des Padischahs. Nach langer Zeit entschließt sich der Padischah zu heiraten, aber er kann keine Frau finden, der der Ring paßt. Eines Tages spielt die Tochter des Padischahs mit dem Ring ihrer verstorbenen Mutter. Der Padischah sieht, daß der Ring seiner Tochter paßt, und will sie heiraten. Die Tochter kann ihren Vater nicht von diesem bösen Gedanken abbringen und will eine Frist von vierzig Tagen. In der neununddreißigsten Nacht will sie von ihrem Vater dreierlei Kleider, das eine mit Perlen, das andere mit Diamanten und das dritte aus Pelz. Als die Kleider kommen, flieht die Tochter mit den Kleidern aus dem Schloß in die Berge. Sie wird dort von dem Sohn des Beys gefunden, der jagt. Er trägt sie nach Haus und gibt ihr den Namen Ütelek (Behaarte). Er sagt zu den Hausbewohnern, daß Ütelek das ißt, was die Menschen im Haus auch essen. Eines Tages geht der Sohn des Beys auf den Heiratsmarkt, ihm ein schönes Mädchen auszusuchen. Ütelek zieht ihr Kleid mit Diamanten an und geht auch auf den Markt. Der Sohn des Beys sieht das Mädchen und findet großen Gefallen an ihr. Nachdem sie sich eine Zeitlang unterhalten haben, kommt Ütelek vor dem Burschen nach Haus zurück und zieht wieder ihr Pelzkleid an. Am nächsten Tag schickt der Sohn des Beys seine Leute fort, um das Mädchen zu suchen, das er am Markt sah. Sie suchen die ganze Welt, aber können das Mädchen nicht finden.

Nach einem Jahr findet wieder Heiratsmarkt statt. Am Morgen geht der Sohn des Beys auf den Markt. Dieses Mal trägt Ütelek das Kleid mit Perlen und geht zum Markt. Der Bursche und das Mädchen treffen und unterhalten sich. Der Bursche steckt dem Mädchen einen edelsteinbesetzten Ring an den Finger. Das Mädchen kehrt nach Haus zurück, und ist wieder

Ütelek. Die Schloßbewohner suchen das Mädchen überall auf der Welt, aber sie können es nicht finden.

Am nächsten Jahr ist Jahrestag des Heiratsmarktes. Aber leider kommt das Mädchen diesmal nicht auf den Markt. Der Bursche ist sehr traurig, wird krank und fühlt, daß er bald sterben würde. Er will von Freunden und Bekannten eine Schüssel Suppe, damit will er sich von ihnen verabschieden. In diesem Augenblick kocht Ütelek eine Suppe und legt den Ring hinein, den der Bursche ihr schenkt. Als der Bursche die Suppe ißt, findet er den Ring, den er vor einem Jahr auf dem Markt dem Mädchen gab. Schließlich machen sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit.

3.3. Motivreihe

1. Auf Grund des Testaments seiner Frau soll der Padischah dasjenige Mädchen heiraten, dem der Ring der Verstorbenen paßt.
2. Der Ring paßt einzig und allein seiner Tochter; darum will er seine Tochter heiraten.
3. Die Tochter flieht, indem sie sich in ein Tierfell verkleidet.
4. Sie wird von dem Sohn des Beys gefunden, der jagt.
5. Bei einem Markt tritt sie unerkant in schönen Kleidern mehrmals auf; der Sohn des Beys verliebt sich in sie, schenkt ihr einen Ring.
6. Als sie eine zeitlang nicht wiederkommt, wird er liebeskrank. Er verlangt, daß jeder Bürger ihm Suppe bringe.
7. In der Suppe, welche von dem Mädchen geschickt war, findet er seinen Ring; sucht nach ihr und heiratet sie.

3.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen

1. **Hauptfiguren:** Padischahstochter : Ütelek, die Heldin des Märchens.

Padischah : Der Vater von Ütelek.

Der Sohn des Beys : Am Ende des Märchens heiratet er Ütelek.

- 2. Nebenfiguren:** Padischahsfrau : Die Mutter von Ütelek.
 Die Mutter des Sohnes : Die Frau des Beys.
 Die Leute : Sie suchen ein Mädchen
 für den Sohn des Beys.
 Dienerinnen und Mägde : Sie werden von dem Sohn
 des Beys getadelt.
 Freunde und Bekannte : Auf dem Wunsch des
 Sohnes des Beys bringen
 sie ihm Suppe.

Die Figuren im Märchen sind unbenannt. "Ütelek", der Name der Heldin, ist nach ihrem äußeren Schein ein erfundener Name, man nennt ihn auch einen Spitznamen. "Ütelek" ist gleichzeitig auch der Name des Märchens.

Die Figuren gehören zu der diesseitigen Welt. Sie sind auf die Heldin "Ütelek" bezogen.

Die Heldin ist hier ein benachteiligtes Mädchen, ihr ist ein Unrecht geschehen. In einem fremden Schloß wird sie von den Leuten mißhandelt. Sie wird nicht diskriminiert.

Der Padischah bleibt wegen seines bösen Verhaltens unbestraft, der Sohn des Beys wird belohnt, weil er Ütelek gut behandelt.

3.5. Requisiten im Märchen

Der Ring der Mutter von Ütelek,

Dreierlei Kleider, eins mit Perlen, eins mit Diamanten bestickt, das dritte von Kopf bis Fuß aus Pelz.

Der Ring des Sohnes vom Bey,

Schal, Wagen, Tisch, Uhr, Bett, Schüssel, Suppe, Löffel, Pfanne, Topf, Rasiermesser.

Das Hauptrequisit im Märchen nennt man die Gabe. Im Märchen "Ütelek" sehen wir eine Vielfalt von Gaben, die handlungswichtig sind. Die Gabe "Ring", der der Padischahsfrau gehört, ändert das Schicksal der Padischahstochter und führt dazu, daß sie aus dem Schloß flieht und Ütelek wird. Es ist eine charakteristische Eigenschaft, daß der Ring keiner Frau außer Ütelek paßt.

Der Pelzmantel hat die Funktion, die Heldin von der Schwierigkeiten zu befreien. Er schützt die Padischahstochter und verwandelt sie in Ütelek.

Dank des Kleides, das aus Perlen bestickt, und mit Diamanten besetzt, kann sich Ütelek unter das Volk mischen, und so findet sie die Gelegenheit ihre Schönheit zu zeigen.

Der Ring, der von dem Sohn des Beys Ütelek gegeben wird, löst den Knoten der Märchenhandlung, d.h. er verrät das Geheimnis Üteleks.

Die übrigen Requisiten sind auf die oben genannten Hauptrequisiten bezogen.

3.6. Motive in "Ütelek"

3.6.1. Testament

Die Frau des Padischahs wird krank und sagt dem Mann ihren letzten Wunsch: "Diejenige, der dieser Ring paßt, die heirate!", Diese Worte der Verstorbenen sind der Ausgangspunkt der Handlung. Aufgrund des Testaments gerät die Handlung in eine Sackgasse. Da die Tochter keinen Ausweg findet, fühlt sie sich gezwungen, das Schloß zu verlassen. Somit stürzt sie sich in Abenteuer. Das Testament ist ein Motiv der schlechten Tage der Heldin.

3.6.2. Verbot

In "Ütelek" sehen wir wieder, daß sich Gottes Wille mit den Wünschen der Figuren nicht deckt. Der Padischah versucht, das Testament

seiner verstorbenen Frau zu vollstrecken, ohne dabei an Gottes Verbot zu denken.

Die Tochter strebt danach, ihrem Vater entgegenzutreten, weil ihr Vater sie auf den Wunsch seiner verstorbenen Frau heiraten will. Es gelingt ihr, den Wunsch ihres Vaters zunichte zu machen.

3.6.3. Verkleidung

Die Heldin flieht aus dem Schloß mit den drei Kleidern, die sie von ihrem Vater für die Ehe verlangt. Sie zieht den Pelzmantel an und versteckt sich. Sie (die Heldin) beginnt in einem fremden Schloß zu leben. Dort geht sie zweimal verkleidet auf den Markt, wohin die heiratsfähigen Mädchen gehen. Zuerst trägt sie das Kleid aus Perlen, dann das mit Diamanten besetzte Kleid.

Sie sucht mit diesen Kleidungen danach, ihre Schönheit und ihren Adel aller Welt anzukünden. Sie wird dann Ütelek, um nicht erkannt zu werden.

3.6.4. Liebesmotiv

Der Sohn des Beys verliebt sich in Ütelek, sobald er sie auf dem Markt sieht, und er nimmt ihre Adresse. Aber obwohl er sie überall sucht, kann er sie nicht finden.

Als sie sich zum zweiten Mal treffen, gibt er ihr seinen Ring und nimmt ihre neue Adresse. Aber leider kann er sie nicht finden. Zum dritten Mal kommt das Mädchen nicht mehr auf den Markt. Der Sohn wird aus seiner Liebe krank. Das Mädchen (Ütelek) verletzt die Gefühle des Sohns; denn er verachtet sie vielmals. Schließlich schickt sie den Ring an den Sohn und verrät ihm das Geheimnis.

3.6.5. Ring

Einerseits versinnbildlicht der Ring das Erkennungszeichen und andererseits durchhaut er sozusagen den gordischen Knoten. Gemeint ist hier der Ring, der der Heldin gegeben wurde. Der Ring wird in einer Suppe

überreicht, um zu beweisen, daß Ütelek und das Mädchen auf dem Markt dieselben Personen sind. Demzufolge findet der Sohn des Beys seine Geliebte, d.h. der Knoten der Handlung wird gelöst.

3.6.6. Heiratsmotiv

In Märchen, die das Liebesmotiv beinhalten, sehen wir, daß die Geliebten ihr Glück mit der Eheschließung vollenden. Dies ist darauf zurückzuführen, daß ein uneheliches Leben beim Volke auf Mißbilligung zustößt, und eine außereheliche Beziehung als Ehebruch gilt.

Um gegen die Moralgesetze des Volkes nicht zu verstoßen, schließen die Geliebten stets eine Ehe.

Die Hochzeit in türkischen Märchen dauert im allgemeinen vierzig Tage und vierzig Nächte. Dies ist auch in unserem Märchen "Ütelek" der Fall.

3.7. Ort in "Ütelek"

Der Handlungsort knüpft hier wie in allen türkischen Märchen an keinen geographischen Ort an. Aber er bezieht sich auf das Diesseits. In "Ütelek" werden anonyme Handlungsorte wie Land, Haus, Markt, Baumhöhle, Küche usw. erwähnt. Obwohl sie in unserer Welt existieren, können wir den geographischen Ort nicht feststellen. Denn dies ist eine der wichtigsten Eigenschaften der Märchen, daß der Handlungsort anonym bleibt.

In "Ütelek" ist die Rede von zwei Orten:

Şalyırtan ("Derjenige, der einen Schal zerrissen hat") und Saatkıran ("Derjenige, der eine Uhr zerbrochen hat"). Diese Ortsnamen sind fiktiv. Nur einer weiß im Märchen, daß solche Orte nicht vorhanden sind. Die anderen Märchenfiguren, die diese Tatsache nicht wissen, reisen in der ganzen Welt umher, um diesen Ort zu finden.

3.8. Zeit in "Ütelek"

Die Unbestimmtheit der Handlungszeit ist eine andere zentrale Eigenschaft des Märchens. Die Zeit in "Ütelek" können wir nicht mit der realen Zeit in Verbindung setzen. Die Zeitangaben wie Tag, Nacht, Morgen, Jahr haben gleiche Bedeutung wie unsere real existierenden Zeitbegriffe. Aber es gibt einen beträchtlichen Unterschied zwischen dem Zeitbegriff in "Ütelek" und dem im Wirklichkeitsleben: Während es in "Ütelek" junge und alte Menschen gibt, gibt es dort keine alternde Menschen, obwohl die Zeit vergeht.

Als die Erzählzeit haben wir die Zeitformen "Präsens, Aorist, Präteritum, Perfekt und Plusquamperfekt" festgestellt.

3.9. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Die Erzähl-Form des Märchens ist Prosa. Die Erzählung besteht aus kurzen und deutlichen Sätzen. Die extreme und kontrastive Stilart in "Ütelek" verleiht der Erzählung Klarheit, Deutlichkeit, Leichtigkeit und Festigkeit. Mit diesen stilistischen Mitteln bleibt das Märchen leicht in Erinnerung.

Die formelhaften Anfänge und Schlußsätze wirken formfestigend. Die Eingangsformel in "Ütelek" "Es war einmal, und es war auch nicht" führt den Hörer in die Atmosphäre des Märchens ein. Der Erzähler deutet gleich zu Anfang, daß alles, was erzählt wird, Lüge ist.

Die Überleitungsformeln "Im Märchen vergeht die Zeit schnell... Es ist wieder ein Jahr um..." werden vom Erzähler als Zeitraffer verwendet. Weil eine Zeitspanne von einem Jahr nicht handlungswichtig ist, rafft der Erzähler die Zeit durch Überleitungsformeln.

Mit der Schlußformel "Sie haben das Ziel ihrer Wünsche erreicht, und wir steigen auf den Diwan..." versetzt der Erzähler den Hörer in die Wirklichkeit.

3.10. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

3.10.1. Wiederholung

In "Ütelek" werden einige Handlungen wiederholt. Die Wiederholungen sind Elemente des Märchenstils. Ohne beim Leser oder Hörer Ekel zu erregen, werden einige Szenen in der Art eines Refrains wiederholt. Die Wiederholungen in "Ütelek" beziehen sich auf ganze Sätze und auf lange Satzfolgen.

Erwähnt seien folgende Wiederholungen:

- a. Im Land ist dreimal Markt.
- b. Der Sohn des Beys geht dreimal auf den Markt.
- c. Als der Sohn des Beys aus der Haustür trat, vergißt er einmal seinen Schal und das andere Mal seine Uhr.
- d. Ütelek bringt ihm seinen Schal und seine Uhr.
- e. Der Sohn des Beys mißhandelt zweimal die Dienerinnen und die Mägde.
- f. Ütelek geht zweimal auf den Markt, indem sie das erste Mal mit Diamanten besetztes und das zweite Mal mit Perlen besticktes Kleid trägt.
- g. Ütelek und der Sohn des Beys treffen sich zweimal auf dem Markt.
- h. Bei der Begegnung gibt ihm Ütelek zweimal ihre Adresse.
- i. Ütelek kommt zweimal aus dem Markt nach Haus zurück und zieht wieder ihren Pelzmantel an.
- j. Die Leute suchen zweimal die Adresse "Schaljirtan und Saatkiran".

3.10.2. Dreizahl

Das Märchen arbeitet mit Zahlen. Hervorgehoben werden folgende Rundzahlen: Ein, zwei, drei, sieben, neun, zwölf, vierzig usw. Diese weisen zuerst auf die Figuren, Dinge und Zeitangaben hin: Ein König, zwei Brüder, Ali Baba und Vierzig Räuber, eine Frist von vierzig Tagen. In "Ütelek" können

wir folgende Beispiele für die Zahlen geben, die die Zahl der Dinge und Zeit bezeichnen:

- a. Dreierlei Kleider, eines aus Perlen, eines aus Diamanten und eines aus Pelz.
- b. Die Tochter verlangt von ihrem Vater eine Frist von vierzig Tagen.
- c. Sie machen vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit.

Die episodensbildenden Zahlen in "Ütelek":

- a. Im Land ist dreimal Markt.
- b. Der Sohn des Beys geht dreimal auf den Markt.
- c. Der Sohn ist auf Dienerinnen und Mägden böse.
- d. Ütelek geht zweimal auf den Markt.
- e. Ütelek und der Sohn des Beys treffen sich zweimal auf den Markt.
- f. Sie gibt ihm zweimal ihre Adresse.
- g. Sie kommt zweimal aus dem Markt nach Haus zurück.
- h. Die Leute suchen zweimal die Adresse.

3.10.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Die Heldin muß aus dem Schloß ihres Vaters fliehen und einen Pelzmantel tragen. Sie wird von dem Sohn des Beys ins Schloß gebracht. Die Leute behandeln sie gut. Aber der Sohn des Beys blickt mit Verachtung auf Ütelek herab. Und er zerreißt den Schal, und zerbricht seine Uhr. Daraufhin verspottet sie den Sohn des Beys und versucht ihn zu beleidigen. Schließlich verzeihen sie sich, dann machen sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit. Zum Schluß hat die verächtliche Heldin Erfolg.

3.10.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Die Heldin des Märchens "Ütelek" ist aktiv und unternehmend, sie ist eine wandernde und handelnde Figur. Sie spielt etwa in jeder Szene eine Rolle. Die Handlung verläuft immer in der Umwelt der Heldin. Es gelingt ihr,

sich zu befreien, sie erträgt mit einer bemerkenswerten Geduld die ungerechten Erniedrigungen und Schmähungen. Durch ihre Klugheit und die Gaben überwindet sie ihr böses Schicksal, ohne ihr Vertrauen auf sich selbst zu verlieren. Am Ende findet sie ihr Glück.



IV. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN UNTER DEN MÄRCHEN

4.1. Aufbau

Die Märchen "Allerleirauh", "Tüylüce" und "Ütelek" haben einen analogen Aufbau. Der Ausgangspunkt der drei Märchen (das Testament der verstorbenen Frauen), der Verlauf der Handlungen (das Abenteuer, das die Heldinnen erlebt haben) und der Märchenschluß (Happy-End) sind in ihren Grundzügen identisch, aber sie unterscheiden sich in den Einzelheiten. Beim inneren Aufbau gibt es Unterschiede.

In allen drei Märchen finden wir das gleiche Testament:

Die Ehefrauen wollen, daß ihre Gatten nach ihrem eigenen Tode ein anderes Mädchen heiraten. In "Allerleirauh" heißt der letzte Wunsch der Königin: "... nimm keine, die nicht ebenso schön ist, als ich bin, und die nicht solche goldene Haare hat, wie ich habe...". In "Tüylüce" hingegen ist der letzte Wunsch der Padischahsfrau: "... heirate diejenige, der meine Schuhe paßt...". Und Schließlich sagt in "Ütelek" die Padischahsfrau an ihren Mann: "... nimm diesen Ring mit Diamanten! Diejenige, der dieser Ring paßt, die heirate!".

Hier handelt es sich hauptsächlich um die Eheschließung eines Königs mit einem Mädchen, dessen Eigenschaften unterschiedlich beschrieben werden. Diese Einzelheiten verändern nicht den Verlauf der Handlung.

Die Könige wollen auf den Wunsch ihrer Frauen eingehen. Niemand kann sie davon abbringen. Die Töchter stimmen das Heiratsangebot ihrer Väter zu, aber unter den folgenden Bedingungen: Allerleirauh will drei Kleider und einen tausenderlei Pelzmantel, sie glaubt, daß man das nicht anschaffen kann. Tüylüce dagegen verlangt eine Frist von vierzig Tagen. Während dieser Zeit läßt sie einen Pelzmantel machen. Ütelek fordert die gleiche Frist von vierzig Tagen, aber unter der Bedingung, daß sie nach dem Ablauf dieser Frist zwei Kleider und einen Pelzmantel geschenkt bekommt.

Die Mädchen fliehen aus dem Schloß, Allerleirauh und Ütelek setzen sich in einen hohlen Baum und Tüylüce in die Höhle eines Steines.

Allerleirauh wird von einem König, Tüylüce von dem Sohn eines Padischahs und Ütelek von dem Sohn eines Beys ins Schloß gebracht. Dort wird Allerleirauh eine Dienerin in der Küche, Tüylüce und Ütelek werden von den Leuten wie ein Gast behandelt, sie werden zu Familienmitgliedern.

Während Allerleirauh dreimal zum Fest und Tüylüce zweimal in die Hochzeit geht, begibt sich Ütelek zweimal auf den Markt.

In unseren drei Märchen bekommen alle drei Mädchen ein Ringgeschenk, das sie an ihren Fingern tragen.

Die Mädchen werden vergebens von den Märchenfiguren gesucht. Denn man kann sie nicht finden.

In "Ütelek" löst man das Problem durch den Ring in der Suppe, in "Tüylüce" durch den Ring in dem Brot, und in "Allerleirauh" durch den Ring an dem Finger.

Am Ende des Märchens heiratet der König Allerleirauh und sie leben glücklich bis zu ihrem Tode.

Ebenfalls vermählt sich der Sohn des Padischahs mit Tüylüce und sie führen ein glückliches Leben.

Der Sohn des Beys und Ütelek feiern vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit und erreichen somit die Wünsche ihrer Ziele.

4.2. Personen und Requisiten

Alle drei Märchen haben weibliche Helden, die Tochter eines Königs oder eines Padischahs sind. Sie stammen aus einer adligen Familie und genießen einen hohen Stand. Ihre Mütter sind zu Anfang des Märchens gestorben. Die Heldinnen haben das gleiche Schicksal. Auf Grund des Testaments ihrer verstorbenen Mütter müssen sie aus dem Schloß fliehen und schlechte Tage verbringen. Alle drei Märchen enden mit Happy-End.

Die Väter in den Märchen müssen ihre Töchter heiraten. Sie können von diesen Gedanken nicht abgebracht werden.

Die männlichen Figuren, die die Heldinnen heiraten, bekleiden verschiedene Stellungen. Allerleirauh wird eine Königin, Tüylüce eine Prinzessin und Ütelek eine Frau eines Bey-Sohnes. Während Allerleirauh einen höheren Stand erreicht, bewahrt Tüylüce ihren früheren Stand. Ütelek hingegen verliert ihren alten Stand.

In den Märchen "Tüylüce" und "Ütelek" erscheinen insgesamt acht Figuren, in "Allerleirauh" zwölf. In "Tüylüce" gibt es sieben, in "Ütelek" vierzehn und in "Allerleirauh" siebzehn Gegenstände. Dies zeigt uns, daß das Märchen "Allerleirauh" im Hinblick auf Personen und Gegenständen reicher als "Tüylüce" und "Ütelek" ist.

4.3. Motive

Die Motive in allen drei Märchen sind etwa gleich. Die Märchen bedienen sich der real existierenden Natur und der natürlichen Umwelt, um die Realität nicht derart zu verfremden, daß sie irrealistisch dargestellt wird. Diese Stileigenschaften bilden den Aufbau der Märchen.

Die Märchenfiguren gehören weder in das Jenseits, noch in die Traumwelt; sie gehören zum Diesseits. Die Gegenstände sind von echter Natur.

Die Handlungen widerspiegeln die realen zwischenmenschlichen Beziehungen. Diese zwischenmenschlichen Motive bezeichnet man als Gemeinschaftsmotive. Die Motive in unseren Märchen wie Testament, Verbot, Verkleidung, Liebe, Ring, Heirat zählen auch zu den Gemeinschaftsmotiven.

Alle Märchen lieben das Wunder. Daher arbeiten sie meist mit dem Wundermotiv. In "Tüylüce" und "Ütelek" konnten wir kein Wundermotiv feststellen. Aber in "Allerleirauh" haben wir nur ein Motiv entdeckt, das man als Wundermotiv bezeichnen kann. Es ist die Nußschale, die das Wundermotiv repräsentiert.

Da sich alle drei Märchen keinem Wundermotiv bedienen (abgesehen von der Nußschale in "Allerleirauh"), bleiben sie wirklichkeitsnahe. Deshalb können wir diese Märchen als realistisch bezeichnen.

4.4. Ort und Zeit

Die Handlungen in den Märchen "Allerleirauh", "Tüylüce" und "Ütelek" spielen sich in der diesseitigen Welt ab.

Die Innenwelt der Märchenfiguren wird kaum dargestellt. Sie sind an keinen bestimmten Ort gebunden. Die Märchen sagen uns nichts von der Stadt oder dem Dorf, wo ihre Heldinnen aufgewachsen sind. Sie finden immer einen Vorwand, ihre Helden auswandern zu lassen. So sind z.B. die Heldinnen des Testaments wegen zu Wanderern geworden.

Die Märchen kennen keine physikalische Zeit. Die Zeit ist eindimensional und unendlich. Die Heldinnen leben eine ewige Jugend und bleiben immer jung. Es gibt keine alternde Menschen. Ebenfalls bleiben die Jungen und die Alten im gleichen Alter. In den drei Märchen sterben nur die Königinnen, damit die Handlungen beginnen und die Heldinnen sich in Abenteuer stürzen.

Das Geschehen spielt sich in der Vergangenheit, besonders im Präteritum ab. Ab und zu erscheinen auch Perfekt und Plusquamperfekt. Bei den Dialogen ist es möglich, die Tempora "Präsens, Präteritum, Perfekt und Plusquamperfekt" zu finden.

In "Tüylüce" und "Ütelek" wird als Erzählzeit mehr Aorist verwendet. Aber wenn man ein türkisches Märchen ins Deutsch übersetzen will, kann man den Aorist im Türkischen ins Deutsch als Präteritum übertragen.

4.5. Form und Stil

Die Erzähl-Form aller drei Märchen ist Prosa, es gibt keine Verse. Die kontrastive und extreme Stilform verleiht der Erzählung Klarheit, Deutlichkeit, Leichtigkeit und Festigkeit. Aufgrund dieser Merkmale können die erwähnten

Märchen leicht in Erinnerung bleiben, so daß sie von den Hörern als Lustig empfunden werden können.

Die formelhaften Anfänge und Schlußsätze in den drei Märchen sind fast ähnlich. Es sind keine Unterschiede zwischen den Eingangsformeln der drei Märchen zu sehen: "Es war einmal..." (in Allerleirauh), "Es war einmal und es war auch nicht" (in Ütelek), "Es war einmal und es war keinmal" (in Tüylüce).

Aber bei den Schlußformeln sind folgende Varianten erkennbar: "Darauf ward die Hochzeit gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihren Tod." (in Allerleirauh), "Sie machen vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit, und erreichen das Ziel ihrer Wünsche" (in Tüylüce), "Dann machen sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit... Sie haben das Ziel ihrer Wünsche erreicht, und wir steigen auf den Diwan..." (in Ütelek). Wir sollen hier unterstreichen, daß die Ausdrücke "Vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit machen" und "Wir steigen auf den Diwan" ein Wesen des türkischen Märchenstils sind.

4.6. Wiederholung und Dreizahl

"Die Wiederholung und Dreizahl" sind ein Element des Märchenstils. Die Wiederholungen stehen in der Art einer Hierarchie, sie sind Kopie voneinander. Eine Reihe von Episoden wiederholen sich ohne Überdruß refrainartig. Man sieht, daß ganze Sätze und Satzfolgen Wort für Wort wiedergegeben werden.

Aber manche Märchenerzähler glauben daran, daß übermäßige Wiederholungen die Hörer in Langeweile und Unbehagen versetzen würden.

Die Wiederholungen und Dreizahl hatten wir schon in drei Märchen bestimmt. In "Allerleirauh" sehen wir, daß wichtige Handlungen unverändert dreimal wiederholt werden, während sie in "Tüylüce" und "Ütelek" hauptsächlich zweimal ausgeführt sind.

In "Allerleirauh" dominiert das Gesetz der Dreizahl. Die Dreizahl in "Allerleirauh" weist sowohl auf handlungsbildende Elemente als auch auf die Zahlen der Dinge hin.

In "Ütelek" zeigt "Dreizahl" nur die Zahl der Dinge wie "Dreierlei Kleider" und die Wiederholungen wie "Im Land war dreimal Markt" und "Der Sohn des Beys geht dreimal auf den Markt".

In "Tüylüce" erscheint sie nicht bei der Bezeichnung von Figuren, Dingen; Fristen und Handlungen.

Bei den Wiederholungen in "Tüylüce" und "Ütelek" beherrscht die "Zweizahl" die Szene und bei der Bezeichnung der Fristen dominiert die "Vierzigzahl".

4.7. Die Heldinnen

Alle drei Märchen haben weibliche Helden. Sie heißen "Allerleirauh", "Tüylüce" und "Ütelek". Die Märchen werden nach diesen Namen benannt.

Die Heldinnen verhalten sich aktiv und schlau, sie befreien sich von Gefahren und Schwierigkeiten.

In Märchen sind die begabten, gutherzigen, verträglichen, ehrlichen und schönen Frauen vorbildliche Typen. Auch wenn sie mit den guten vorbildlichen Charaktereigenschaft dargestellt werden, können sie das Ziel ihrer Wünsche erreichen. Aber in der Wirklichkeit ist es nicht der Fall. Weil sich die Frauen dem Willen des Mannes (oder des Vaters), der sie unter seinen Schutz nimmt, unterwerfen, geraten sie oft in Schwierigkeiten. In solchen Fällen ist Geduld die größte Waffe der Frauen. Durch Geduld versetzt man sozusagen die Berge.

Sie verhalten sich kaltblütig vor Problemen und haben ein großes Selbstvertrauen. Um den Handlungsverlauf zu manipulieren, müssen sie sich manchmal verkleiden (in Tierfell, Grindkopf). Durch ihre erstaunliche Klugheit verspotten sie die Männer.

Die heiratsfähigen Mädchen (Allerleirauh, Tüylüce und Ütelek) erringen dank ihrer Geduld und Klugheit ein glückliches Leben. Das erfolgt durch die Heirat mit dem König, Padischah, Bey oder mit ihren Söhnen.

4.8. Glauben, Sitte und Bräuche

Die Märchen berichten uns über die unterschiedlichen Ereignisse in fernen Zeitaltern, über das wechselnde Verhältnis zur Arbeit, zum Tod, über die Gesellschaftsstruktur sowie über die Glauben, Sitten und Bräuche der Menschen.

Die wahren Märchen sind nichts anderes als eine zum Bild gestaltete geisteswissenschaftliche Unterweisung, ein Religionsunterricht.

In den Märchen "Allerleirauh", "Tüylüce" und "Ütelek" schimmern Glauben, Sitten und Gebräuche durch. Alle monotheistischen Religionen und Glauben der primitiven Völker verbieten die Blutschande, besonders die Heirat eines Vaters mit seiner Tochter.

Es ist auch heute ein gültiges Verhalten, den letzten Wunsch eines Verstorbenen zu erfüllen.

In den Märchen "Allerleirauh", "Tüylüce" und "Ütelek" will man um jeden Preis das Testament der verstorbenen Frauen ausführen. Das Testament verursacht eine Blutschande, wenn man es in die Tat umsetzt. Hier erreicht uns Gottes Verbot, das die Vollsteckung des Testaments verwehrt. Gotteswille hat Vorrang gegenüber Menschenwille.

Während sich in "Allerleirauh" die Frauen und Männer bei einem Fest im Schloß amüsieren, dürfen in "Tüylüce" nur die Frauen in die Hochzeit gehen. Es ist eine türkisch-islamische Tradition, daß in der Hochzeit Frauen und Männer getrennt feiern.

Daß heutzutage an einer Hennanacht nur Frauen teilnehmen dürfen, ist auf jene Tradition zurückzuführen. Die Männer versammeln sich an einem anderen Ort. Diese Trennung von Mann und Frau bezeichnet man traditionell

als "Haremlık-selamlık (nach Geschlechtern getrennt sitzen)", die noch heute bei traditionellen Gesellschaftsstrukturen gültig ist.

In "Ütelek" treffen sich das Mädchen und der Junge auf dem Heiratsmarkt. "Eine Brautschauehe" war früher unter den Türken verbreitet. Den heiratsfähigen Mädchen und Jungen erlaubte man wenigstens, sich gegenseitig anzusehen. Diese Tradition finden wir in dem Märchen "Ütelek".

Im Vergleich zu Allerleirauh werden Tüylüce und Ütelek gästlich empfangen. Allerleirauh wird eine Dienerin in der Küche des Schlosses, wogegen Ütelek und Tüylüce im Schloß wie eine von den Hausbewohnern oder wie eine Gästin behandelt werden. Gastfreundlichkeit ist eine wichtige Eigenschaft der traditionellen türkischen Kultur. So wird bei den Türken ein Fremder als Gast aufgenommen.

In "Ütelek" finden wir noch ein Merkmal der islamischer Kultur, nämlich das gegenseitige Verzeihen der Menschen beim Abschied und vor dem Tod. Dieses Motiv sehen wir in "Ütelek".

Abschließend läßt sich sagen, daß die vorliegenden Märchen Informationen erteilen über Glauben, Sitten und Bräuche sowie über Gesellschaftsstrukturen alter Kulturen.

V. TISCHCHEN DECK DICH, GOLDESEL UND KNÜPPEL AUS DEM SACK

5.1. Thema

Die drei Söhne, die auf Grund der falschen Aussage der Ziege von ihrem Vater mit Schlägen fortgejagt werden, kehren mit ihren Zauberdingen nach Haus zurück, nachdem sie ihre handwerkliche Ausbildungszeit beendet haben.

5.2. Handlung

Im Märchen erzählt man die Erlebnisse eines Schneiders, der drei Söhne hat und nur eine einzige Ziege. Sie sind arm und alle ernähren sich von der Milch der Ziege: Aus diesem Grund muß die Ziege jeden Tag hinaus auf die Weide geführt werden. Die Söhne tun das der Reihe nach. Jeden Abend fragt der Schneider die Ziege, ob sie satt ist. Auf Grund der falschen Aussage der Ziege jagt er seine Söhne mit Schlägen hinaus. Endlich bringt er die Ziege selbst auf die Weide. Am Abend fragt er sie, ob sie satt ist. Als der Schneider die Antwort der Ziege hört, versteht er, daß er seine drei Söhne ohne Ursache verstoßen hat. Er bestraft das undankbare Tier, indem er es schert so glatt wie seine Hand, und er jagt es mit Schlägen fort.

Der älteste Sohn des Schneiders geht zu einem Schreiner in die Lehre. Als seine Zeit reif ist, um auszuwandern, schenkt ihm der Meister ein Tischchen, das Tischchendeckdich ist. Auf dem Heimweg kommt er in ein Wirtshaus, um zu übernachten. Dort wird sein Wünscheltischchen von dem Wirt mit einem alten Tischchen vertauscht. Als der Junge nach Haus zurückkehrt, will er seinen Verwandten sein Wünscheltischchen zeigen, aber es funktioniert nicht, da merkt er, daß das Tischchen vertauscht worden ist.

Der zweite Sohn kommt zu einem Müller und geht bei ihm in die Lehre. Als er seine Jahre herum hat, schenkt ihm der Meister einen Esel, der Gold speit. Auf dem Heimweg kommt er auch in das Wirtshaus, in welchem seinem Bruder das Tischchen vertauscht ist. Der Wirt sieht, daß der Esel Gold speit, und er vertauscht auch den Esel mit einem anderen Esel. Als der Junge

nach Haus geht, will er seinen Verwandten ebenfalls die Wundertat des Esels zeigen. Aber der Esel speit kein Gold, und der Junge merkt, daß er von dem Wirt betrogen worden ist.

Der dritte Sohn geht zu einem Drechsler in die Lehre. Als er die Drechslerarbeit auslernt, schenkt ihm sein Meister einen Sack, in dem ein Knüttel liegt. Wenn man ihn anspricht: "Knüttel aus dem Sack!", so springt der Knüttel heraus unter die Leute und tanzt ihnen so lustig auf dem Rücken herum und läßt eher nicht ab, als bis man sagt: "Knüttel in den Sack!". Inzwischen melden ihm seine Brüder in einem Brief, wie schlimm es ihnen ergangen wäre und wie sie der Wirt um ihre schönen Wünschdinge gebracht hätte.

Auf dem Weg kommt er ins Wirtshaus, wo seine Brüder betrogen worden sind. Mit Hilfe des Knüttels aus dem Sack nimmt er das Tischchen und den Goldesel zurück und kommt nach Haus. Der Schneider und seine Söhne geben ihren Verwandten zu Ehren mit dem Tischchendeckdich ein Essen und füllen ihnen die Taschen mit Gold, den der Goldesel speit. Der Schneider verschließt Nadel und Zwirn, Elle und Bügeleisen in seinen Schrank und lebt mit seinen drei Söhnen in Freude und Herrlichkeit.

Nachdem die Ziege mit Schlägen fortgejagt worden ist, läuft sie in eine Fuchshöhle und verkriecht sich hinein. Weil sie einen kahlen Kopf hat, schämt sie sich. Als der Fuchs nach Haus kam, funkelten ihm ein Paar große Augen aus der Dunkelheit entgegen, daß er erschreckt und wieder zurückläuft. Ihm begegnet der Bär, und er will dem Fuchs helfen. Aber er erschreckt auch und nimmt Reißaus. Ihnen begegnet die Biene und sagt, daß sie ihnen helfen kann. Sie fliegt in die Fuchshöhle, setzt sich der Ziege auf den glatten geschorenen Kopf und sticht sie so gewaltig, daß sie aufspringt, "Meh! meh!" schreit und wie toll in die Welt hineinläuft, und weiß niemand auf diese Stunde, wo sie hingelaufen ist.

5.3. Motivreihe:

1. Auf Grund der falschen Aussage der Ziege jagt der alte Schneider seine drei Söhne mit Schlägen fort.

2. Der Schreiner schenkt dem ältesten Sohn der Schneiders ein Tischendeckdich.
3. Dieses Tischchen wird vom Wirt mit einem alten Tischchen vertauscht.
4. Der Müller schenkt dem zweiten Sohn einen Goldesel, der Gold speit.
5. Der Goldesel wird vom Wirt mit einem anderen Esel vertauscht.
6. Der Drechsler schenkt dem dritten Sohn einen Knüppel aus dem Sack.
7. Mit Hilfe des Knüppels aus dem Sack bekommt er die Zauberdinge seiner Brüder zurück.
8. Der Fuchs ist mit einem Bär verfreundet, sie können ein fremdes Geschöpf nicht hinausjagen, das sich in die Höhle des Fuchses versteckt. Aber es gelingt der Biene, es hinauszujagen.

5.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen:

1. **Hauptfiguren:**
 - Der dritte Sohn : Der Drechsler, der Held des Märchens.
 - Der zweite Sohn : Der Müller, der Besitzer des Goldesels.
 - Der älteste Sohn : Der Schreiner, der Besitzer des Tischchens.
2. **Nebenfiguren:**
 - Der Schneider : Der Vater der drei Söhne und der Besitzer der Ziege.
 - Der Wirt : Ein gieriger Dieb, der die wertvollen Sachen seiner Gäste stiehlt.

Der Meister (1) : Er schenkt dem ältesten Sohn
einen Tischleindeckdich.

Der Meister (2) : Er schenkt dem zweiten Sohn
einen Goldesel.

Der Meister (3) : Er schenkt dem dritten Sohn
einen Knüttel aus dem
Sack. Die Gäste des gierigen
Wirtes. Verwandte und
Freunde des Schneiders und
der Söhne.

Die Ziege : Sie ist ein undankbares Tier,
das lügt.

Der Esel : Er ist ein zauberisches Tier,
das das Gold speit.

Der Fuchs : In seiner Höhle läßt sich ein
fremdes Geschöpf als
uneingeladener Gast nieder.

Der Bär : Er ist befreundet mit dem
Fuchs und erschreckt vor dem
fremden Geschöpf.

Die Biene : Sie hilft dem Fuchs und hat
Erfolg, daß sie das fremde
Geschöpf aus der Fuchshöhle
hinausjagt.

In diesem Märchen gibt es sprechende Tiere, die gut und böse, dankbar und undankbar, gezähmt und wild, schlau und dumm, stark und schwach sind. Die Ziege erscheint hier als ein sprechendes Haustier und spricht mit dem Schneider und seinen Söhnen wie ein Mensch. In anderen Worten ist die Ziege personifiziert worden.

Die Ziege verursacht durch ihre Lügen, daß der Schneider seine drei Söhne aus dem Haus hinausjagt. Die Ziege wird vom Schneider gestraft und fortgejagt. Bis die Ziege fortgejagt wird, fungiert sie als Handlungsträger des Märchens, weil der Schneider und seine Söhne auf die Ziege bezogen sind.

Der Schneider ist alt und arm und hat drei Söhne und eine Ziege. Sein Gewinn reicht nicht für das tägliche Brot seiner Familie aus, und sie sind auf die Milch der Ziege angewiesen. Deshalb soll die Ziege jeden Tag gut ernährt werden. Der Schneider glaubt an das Wort der Ziege und jagt seine Söhne hinaus. Als er begreift, daß die Ziege lügt, wird er traurig und reumütig, aber alles ist vergebens, weil die Söhne in unbekannten Orte gegangen sind.

Die Söhne des Schneiders, also die drei Brüder werden wegen der falschen Aussage der Ziege benachteiligt, indem sie von dem Vater hinausgejagt werden. Sie sind voneinander getrennt und begeben sich in verschiedene Orte. Dort erlernt jeder ein anderes Handwerk. Der älteste Sohn wird ein Schreiner, der zweite ein Müller und der dritte ein Drechsler. Obwohl sie unberechtigt aus dem Haus fortgejagt werden, verhalten sie sich zu ihrem Vater loyal und kommen nach Haus zurück.

In unserem Märchen ist es fast ähnlich, was die drei Brüder erlebt haben. Aber während der älteste Sohn und der zweite Sohn auf dem Heimweg in einem Wirtshaus übernachten, stiehlt der Wirt ihnen ihre Wünschdinge (Tischendeckdich und Goldesel) und sie stehen vor ihrem Vater zum zweiten Mal wie ein Lügner da. Der dritte Sohn geht nicht in die Falle des Wirtes, denn seine Brüder warnen ihn davor. Dadurch nimmt er von ihm die Wünschdinge seiner Brüder zurück. Ferner rettet er seine Brüder, als ein Lügner dazustehen. Das zeigt uns, daß der jüngste Sohn erfolgreicher als seine Brüder ist. Damit tritt er als Held dieses Märchens hervor.

Nach der Ziege erscheint der Wirt als die zweite böse Figur. Er ist nicht nur ein Wirt sondern auch ein Dieb. Der Wirt, ein gieriger Mann, stiehlt die wertvollen Sachen seiner Gäste. Er will alle Wertgegenstände haben, was er gesehen hat. Statt sie zu kaufen, begeht er den Diebstahl. Weil auch der schlaue Fuchs in die Falle geht, geht auch der gierige Wirt in die Falle des dritten Jungen, und bis dahin muß er die durch den Diebstahl gewonnenen Zauberdinge zurückgeben.

Die drei Meister spielen hier eine große Rolle. Während auf sie nicht näher eingegangen wird, sind die drei wichtigsten Gaben von ihnen geschenkt. Deswegen sehen wir die drei Meister als handlungswichtige Figuren an.

Nachdem die Ziege vom Schneider fortgejagt worden ist, steckt sie sich in eine Fuchshöhle, damit niemand sie mit ihrem geschorenen Kahlkopf bemerken kann. Auch der Fuchs ist ein Benachteiligter, dessen Höhle besetzt wird. Mit Hilfe seiner Freunde "Bär und Biene" kehrt er wieder in die Höhle zurück.

Der Bär ist hier ein guter Freund, der seinem sich in Not befindenden Freund helfen will. Obwohl er einen gewaltigen Körper hat und sehr stark ist, ist er mutlos und ängstlich, weil er die Höhle nicht betreten kann.

Die Biene, die ein armes und schwaches Geschöpf ist, hilft dem Fuchs und dem Bär. Sie sticht die Ziege und jagt sie heraus. Damit will der Märchenerzähler beweisen, daß man für den Erwerb mancher Sachen keines kräftigen und gewaltigen Körpers, sondern eines großen Mutes bedarf.

5.5. Requisiten im Märchen:

Im sogenannten Märchen haben wir folgende Requisiten:

- Milch, Futter, Kräuter, Blatt, Laube, Strickchen.
- Tischchen, Holz, Tüchlein, Teller, Messer, Gabel, Schüssel, Glas, Wein.
- Beutel, Tasche, Goldstück, Dukaten.
- Elle, Zwirn, Rock, Wams, Bügeleisen, Schrank, Bartmesser.
- Peitsche, Wagen, Esel.
- Bank und Kopfkissen.
- Tischleindeckdich, Goldesel, Knüppelausdem Sack.

Die oben erwähnten Sachen, Essen und Getränke bezeichnen wir als Märchenrequisiten. Auf den ersten Blick sind alle Alltagsdinge. Diese haben wir schon gruppiert. Die Sachen in jeder Gruppe stehen mit einander (mit anderen Sachen oder Figuren) in Verbindung, z.B. Milch, Futter, Kräuter, Blatt, Laube, Strickchen beziehen sich auf die Ziege; Elle, Zwirn, Bügeleisen, Rock, Wams und Schrank haben mit dem Schneider; Peitsche, Wagen mit dem Esel, Beutel, Tasche mit dem Gold zu tun. Bank und Kopfkissen aber sind auf

Schlafen bezogen. Wenn man essen will, braucht man Tisch, Tüchlein, Teller, Messer, Gabel, Schüssel, Glas. Diese Sachen, die wir gezählt haben, sind ein Teil des diesseitigen Lebens.

In unserem Märchen handelt es sich um die außerordentlichen Begebenheiten, die die gewöhnlichen übertreffen. Deshalb sind für uns Tischleindeckdich, Goldesel und KnüppelausdemSack von Bedeutung. Sie sind Hauptrequisiten des Märchens, wir nennen sie auch eine Gabe. Wie auch hier zu sehen ist, kann die Gabe lebendig oder leblos sein. Grundsätzlich bezeichnet man die Menschen, Tiere, Jenseitigen und handelnde Dinge im Märchen als Märchenfiguren. Wir ordnen den Esel ebenfalls jenem Teil der Märchenfiguren zu. Eigentlich können wir auch Tischleindeckdich und KnüppelausdemSack zu den Märchenfiguren zählen. Auch wenn sie handelnde Sachen sind, sind sie leblose Sachen. Ihre Funktionen im Märchen sind für uns wichtiger als die der Hauptrequisiten.

Das magische Tischchen im Märchen ist äußerlich nur ein alter Tisch. Obwohl es vom Wirt mit einem alten Tischchen vertauscht wird, wird es von niemandem bemerkt. Dieses zauberische Tischlein verfügt über eine übernatürliche Eigenschaft, die sich von anderen Tischchen unterscheidet: Auf Befehl seines Besitzers deckt sich das Tisch und wird mit reichlichen Speisen und Getränken besetzt. Ein solches Tischchen besitzt der älteste Sohn, auf leichtem Wege. Der Meister lehrt den ältesten Sohn Schreinerei. Nach Abschluß der Lehrzeit schenkt er ihm ein Tischleindeckdich. Anfangs bemerkt man nicht, daß der Meister am Ende der Lehrzeit dem Sohn ein Tischleindeckdich gibt. Auf die Frage "warum der Meister dem Sohn dieses Zauberding gibt?" gibt das Märchen keine Antwort. Es ist zugleich ungewiß, wo, wann und von wem eine Gabe überreicht wird. Das ist auch gleichzeitig ein kennzeichnendes Merkmal für das Märchen.

Ein Goldesel wird dem zweiten Sohn als eine Gabe geschenkt, womit er keine finanziellen Sorgen mehr hat. Daneben verfügt der Esel über übernatürliche Kräfte. Auf einen einzigen Befehl speit er Gold, er prägt Münze wie eine Münzstätte. Das ist ein phantastisches Geschenk für den zweiten Sohn. Es ist eine Eigenart des Märchens, daß man sozusagen "Geldautomaten" als Geschenk an Fremde überreicht. Das ist natürlich im wirklichen Leben unmöglich.

Dem dritten Sohn, dem Helden des Märchens, spendet sein Meister einen Knüppel aus dem Sack. Auf den Befehl kommt der Knüppel aus dem Sack heraus und schlägt bis auf den zweiten Befehl die Herumstehenden tot.

Die oben in Rede stehenden drei Gaben hängen mit der Handwerkskunst der Meister eng zusammen, also das Tischlein mit der Schreinerei und der glatte und rolle Knüppel mit der Drechslerei fest verbunden. Im Alltag gebrauchen wir den Esel als Transportmittel: So verwendet ein Müller zum Transport des Mehlsacks den Esel.

Davon ausgehend läßt sich sagen, daß die Gabe "Esel" mit der Müllerei in Verbindung steht. Auf den ersten Blick glaubt man, daß die Verhältnisse zwischen der Handwerkskunst und den Gaben zufällig sind. Aber es gibt im Märchen keinen Zufall. Alles erscheint zu jenem Zeit- und Raumpunkt, wo und wann man es braucht, und es ist auch nicht wichtig, wer die Gabe gibt.

Vergleichen wir die drei Gaben nach ihren Funktionen, so sehen wir, daß der Goldesel wertvoller als das Tischchendeckdich und der Knüppel aus dem Sack ist, denn man kann seine Wünsche mit dem Gold verwirklichen, sogar Essen und Getränke, bekommt man von dem Tischchendeckdich angeboten. Aber die beiden Wünschdinge werden vom Wirt gestohlen. Nur durch den Knüppel aus dem Sack werden sie zurückbekommen. Wegen dieser Leistung ist der Knüppel aus dem Sack übertreffender als Tischleindeckdich und Goldesel.

In Märchen achtet man nicht auf den Wert der Gabe, sondern darauf, daß sie eine handlungslösende Sache ist oder den Helden zum Erfolg bringt.

5.6. Motive im Märchen

Fast alle Motive im Märchen können wir für die Wundermotive halten. Das Tiermotiv ist gleichzeitig aufgrund der sprechenden Tiere zu einem Wundermotiv zu zählen. In diesen Wundermotiven finden sich auch Gemeinschaftsmotive wie Lüge und Diebstahl.

5.6.1. Tiermotiv

Die im Märchen auftretenden Tiere sind Ziege, Fuchs, Bär und Biene. Unter diesen Figuren ist die wichtigste Figur die Ziege. Sie tritt sowohl am Anfang als auch am Ende des Märchens auf. Sie steht mit den Menschen und den Tieren in Beziehung.

In Märchen oder Fabeln ist es üblich, daß Tiere, Pflanzen, Dinge und Körperteile sprechen. Der Inhalt einer Fabel ist also meist der Natur, hauptsächlich der Tierwelt entnommen und soll auf menschliche Zustände übertragen werden.

Am Ende des Märchens sehen wir nur, daß die Handlung in der Tierwelt verläuft und die Tiere miteinander sprechen. Daher ist es oftmals nicht leicht, Fabeln und Tiermärchen voneinander zu unterscheiden.

In dem ersten Teil des Märchens spricht die Ziege mit den Menschen. Sie antwortet aber nur auf die Frage, die ihr gestellt wird. Sie hat eine künstlerische Ausdrucksform, d.h. ihre Worte reimen sich. Natürlich ist es ein übernatürliches Geschehnis, daß ein Tier zu sprechen beginnt. Es ist auch interessant, daß die Ziege ihr Gespräch mit ihrer eigenen Stimme (meh! meh!) beendet.

5.6.2. Gemeinschaftsmotiv

5.6.2.1. Lüge

Nachdem wir die Ziege als ein Tiermotiv bestimmt haben, versuchen wir nun den Inhalt ihres Gesprächs zu klären. Die Ziege sagt auf der Weide die Wahrheit, aber wenn sie in den Stall kommt, sagt sie das Gegenteil, indem sie lügt. Ihre Lüge wiederholt sich viermal. Die ersten drei Lügen bewirken, daß die drei Söhne von ihrem Vater fortgejagt werden. Die vierte Lüge der Ziege veranlaßt, daß sie selbst vertrieben wird. Auf Grund ihrer falschen Aussage wird die Ziege vom Schneider streng bestraft. Die Lügen der Ziege sind Ursache dafür, daß die drei Söhne sich von Abenteuer zu Abenteuer stürzen.

Den Zustand der undankbaren und lügnerischen Ziege bringen die folgenden Sprichwörter sehr schön zur Sprache: "Auch der schlaueste Fuchs geht einmal in die Falle.", "Lügen haben kurze Beine."

Bis es sich herausstellte, daß die Ziege eine Lügnerin war, verliert der Schneider seine drei Söhne. Während der Schneider die Lüge bemerkt, ist jetzt Tuten und Blasen vorbei, also es ist für ihn unmöglich, seine Söhne zurückzubringen, weil niemand weiß, wohin sie gegangen sind. Aber es ist nicht zu spät, daß man die verlogene Ziege bestraft. Da der Schneider fest davon überzeugt ist, daß seine Söhne gelogen haben, bestraft er sie, indem er sie mit Schlägen fortjagt. Der Schneider bestraft jedoch die Ziege zweimal. Zuerst schert er den Kopf der Ziege mit seinem Bartmesser. Damit hat die Ziege einen Kahlkopf. Ihr Kahlkopf ist ein Indiz dafür, daß sie eine Lügnerin ist. Nach der Fortjagung verbüßt sie die zweite exemplarische Bestrafung in der Höhle. Somit stürzt sich die Ziege selbst ins Unglück. In diesem Zustand wagt sie sich nicht auf die Straße und unter die Leute zu gehen. Vor Scham versteckt sie sich in einer Fuchshöhle.

5.6.2.2. Diebstahl

Der Diebstahl, den die Gemeinschaft als eine moralische Schuld perzipiert, ist vor dem Gericht eine strafbare Schuld. Das Gericht erlegt dem Dieb eine Buße oder eine Haftstrafe auf. Nachdem er seine Strafe verbüßt hat, bekommt er wieder sein Recht auf das freie Leben. Aber sein Ansehen in der Gesellschaft leidet unter der nicht zu tilgenden Schuld eines Diebstahls.

Der Wirt im Märchen taucht als ein gemeiner Dieb auf, er begeht zweimal Diebstahl. Beim dritten Versuch wird er ertappt, aber nicht vor Gericht gebracht, weil das Märchen eine ihm eigene Gerechtigkeit übt. Das Märchen verfügt über ein eigenes Strafgericht, wo eine Strafe ohne Verspätung vollstreckt wird. Das Märchen fordert eine Gerechtigkeit, wo das Verbrechen gleich bestraft wird. Auch im wirklichen Leben läßt man den Menschen Gerechtigkeit zuteil werden. Aber es gibt auch Ausnahmen, wo man die Gerechtigkeit nicht walten oder in der Schwebe läßt. Eine verspätete Gerechtigkeit ist keine.

5.6.3. Wundermotiv

5.6.3.1. Tischchendeckdich

Das Tischchen in diesem Märchen ist ein einfaches, altes zauberhaftes Tischchen. Auf eine Anweisung (Tischchen deck dich!) offeriert es seinem Eigentümer viele schmackhafte Speisen und Getränke. Dieser Wundertisch, der in der realen Welt gar nicht existiert, ist ein Motiv der Märchenwelt. Daß so ein zauberhaftes Tischlein nur in der Märchenwelt existiert, ist auf technische und wirtschaftliche Motive zurückzuführen.

In feudalistischer Zeit waren die Menschen sehr arm und arbeitslos. Auch wenn sie eine Arbeitsplatz hatten, durften sie nicht viel Geld besitzen. Obwohl sie hart arbeiteten, verdienten sie sehr wenig. Auch wenn sie gut verdienten, mußten sie dem Staat einen großen Teil ihres Einkommens als Steuer abgeben. Das geringe restliche Einkommen reichte nicht aus, um das Lebensunterhalt zu bestreiten. Das Volk bestand aus Adeligen, Geistlichen, Bürgern, Bauern, Dienern und Sklaven. Außer den Adeligen lebte das Volk in drückender Armut. Während der Adel ein ausschweifendes und süßes Leben führte, lebte das Volk in ärmlichen und miserablen Vethältnissen. Der Adel lebte in Prunk und Pracht; die Diener servierten ihm einen lukullischen Mahl. Das Volk hingegen konnte aus Armut kaum etwas essen. Da dem Volk nichts anderes übrigbleib, als sein Schicksal hinzunehmen, baute es Schlösser in die Luft, um sein Verlangen zu stillen. Das Volk gab sich mit dem Zauberding wie das Tischleindeckdich zufrieden. Das arme Volk, das sich nach köstlichen Speisen und Getränken sehnte, versuchte wenigstens im Märchen, sein Verlangen zu befriedigen, indem es das Zauberding wie das Tischchendeckdich erfand.

Technisch betrachtet ist das Tischchendeckdich ein praktisches und multifunktionales Ding. Es bietet alles Mögliche zum Essen an, von einem Tisch bis zum Tüchlein und Besteck, von Speisen bis Getränken, man kann kurz sagen, daß es sozusagen die Funktion eines mobilen Restaurants erfüllt.

Das Tischchendeckdich ist eine Variante des "Apports", des angeblichen Herbeischaffens von Gegenständen in der Parapsychologie und eine literarische Übertragung der prophetischen Wundertaten auf die Märchenwelt. Daß die Propheten mit wenig Nahrung Tausende von Menschen

ernähren, begegnet allein in der Überlieferung fast aller Religionen: Religionsgeschichtlich gesehen kommen sie von dem Propheten des Neuen Testaments und von dem Propheten des Koran.

Der Topos taucht teilweise noch in der Mystik, der Mythologie, der Apokalytik, der Utopie, dem Epos, der Science-fiction und in der Fortschrittsideologie auf.

Richtig ist, daß die Requisiten der Märchen heute zum Teil Wirklichkeit geworden sind: Genannt seien die elektronischen Küchengeräte wie Küchenherd, Geschirrspülmaschine, Küchenroboter etc.: Ein Druck auf den Knopf genügt, und die Maschine läuft.

5.6.3.2. Goldesel

Der Goldesel ist ein anderes Phantasieprodukt des armen Volkes. Er ist ein Lösungsmittel für ihre finanziellen Probleme. Dank des Goldesels können sie alles kaufen, was sie haben wollen. Der Goldesel bedeutet eine wirtschaftliche Emanzipation. Er erfüllt sozusagen die Funktion einer Münzstätte oder die eines mobilen Geldautomaten. Im Märchen ist die Aufgabe des Esels keine Last zu tragen, sondern Gold zu prägen.

Meines Erachtens könnte man den Goldesel als den Vorläufer der mobilen Banken betrachten, die ein Erzeugnis der Phantasie ehemaliger Völker gewesen sein könnten. So weist der Goldesel Ähnlichkeiten mit dem modernen Geldautomaten auf. Mit einem Tastendruck zahlt der Geldautomat Geld aus. Ebenfalls speit der Esel Gold aus, wenn man unter dem Esel ein Tuch ausbreitet. Der einzige Unterschied besteht darin, daß der Geldautomat erst dann Geld auszahlt, wenn privates Geld auf der Bank liegt, während der Goldesel unter allen Umständen in grenzenlosen Mengen Gold speit.

5.6.3.3. KnüppelausdemSack

Das Motiv "KnüppelausdemSack" ist ein Indiz dafür, daß sich die Märchenfiguren nicht an die Gesetze halten und daß das öffentliche Recht mißachtet wird. Im Feudalismus wird das arme Volk schlecht behandelt. In

einem Satz faßt das Sprichwort das Feudalystem zusammen: Wer die Macht hat, hat das Recht. In anderen Worten ausgedrückt geht Gewalt vor Recht.

Das Volk im Märchen, das mit der Rechtsordnung des Staatswesens nicht zufrieden ist, führt seine eigenen Gesetze ein. Die Bestrafung eines Verbrechens erfolgt daher durch das Volk. Der Knüppel im Märchen dient als ein Symbol für den Vollzug einer Strafe. So erfüllt der Knüppel die Funktion eines Polizisten, eines Richters und des Vollstreckers einer Strafe.

5.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Das Märchen wird in Prosa-Form erzählt. Aber an manchen Stellen sind auch einige Versformen sichtbar. Die Ziege im Märchen spricht achtmal. Sie spricht erst dann, wenn man sie etwas fragt, sonst spricht sie kein Wort. Sie sagt viermal die Wahrheit und viermal lügt sie. Auf der Weide spricht sie die Wahrheit aus, aber in dem Stall die Lüge. Auf der Weide erwidert sie auf die Frage "Ziege, bist du satt?":

"Ich bin so satt
Ich mag kein Blatt: meh! meh!"

Im Stall gibt sie auf dieselbe Frage die folgende Antwort:

"Wovon sollt ich satt sein?
Ich sprang nur über Gräbelein
und fand kein einzig Blättelein: meh! meh!"

Die Wörter in der ersten Antwort "satt und Blatt", und die Wörter in der zweiten Antwort "sein, Gräbelein, Blättelein" stehen im Reim. Obwohl diese Form eine Ähnlichkeit mit "Tekerleme" zeigt, trägt sie keine Eigenschaften des Tekerleme.

Obwohl die Erzählform des Märchens eigentlich Prosa ist, bedient man sich manchmal der Versformen, die in der Märchenerzählung nicht üblich ist.

5.8. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

5.8.1. Wiederholung

Im Vergleich zu den vorherigen Märchen, wo Wiederholungen zwei- oder dreimal stattfinden, sind hier die Wiederholungen "vervierfacht" worden.

Die viermal wiederholten Geschehen:

- a- Die Ziege wird von den drei Söhnen und vom Schneider viermal auf die Weide gebracht und viermal in den Stall zurückgebracht und festgebunden.
- b- Die Ziege sagt viermal Wahrheit und viermal Lüge.
- c- Der Schneider verjagt seine drei Söhne und die Ziege. Das Verjagen wiederholt sich viermal.

Die dreimal wiederholten Geschehen:

- a- Die drei Söhne gehen zu drei verschiedenen Meistern in die Lehre.
- b- Am Ende der Lehrzeit schenken die drei Meister den drei Söhnen die drei Gaben.
- c- Die drei Söhne kommen in verschiedenen Zeiten ins Wirtshaus, also ins Wirtshaus kommt man dreimal.
- d- Der Wirt begeht zweimal Diebstahl, zum dritten Mal kann es ihm nicht gelingen.
- e- Der Schneider lädt seine Bekannte und Verwandte dreimal ein, damit seine Söhne die Wundertaten ihrer Zauberdinge präsentieren können. Nur die dritte Einladung geht in Erfüllung.

5.8.2. Dreizahl

Die Dreizahl versinnbildlicht sowohl die Zahl der Dinge wie auch die Anzahl Figuren:

- a- Der Schneider hat drei Söhne.
- b- Es sind drei Meister, drei Gaben und drei Wilde (Fuchs, Bär, Biene), die die Ziege herausjagen wollen.

Dreizahl als handlungsbildende Zahl:

- a- Obwohl der Lehrlinge und der Meister verschieden sind, macht man dreimal Lehre durch.
- b- Man schenkt dreimal Gabe.
- c- Es begeht dreimal Diebstahl. Aber bei dem dritten Mal wird der Dieb (Wirt) verhaftet.
- d- Verwandte und Freunde werden dreimal eingeladen. Die dritte Einladung vollzieht sich.
- e- Man will die Ziege dreimal aus der Fuchshöhle verjagen. Die ersten zwei Versuche sind erfolglos, aber der dritte ist erfolgreich.

VI. KNÜPPEL AUS DEM SACK

6.1. Thema

Die Zauberdinge, die der Neger der unsichtbaren Welt dem Grindkopf im Walde schenkt, erlösen ihn von der Armut.

6.2. Handlung

Der Held des Märchens ist ein armer Grindkopf, der allein mit seiner Mutter lebt. Er geht jeden Tag in den Wald Holz holen und schleppt es auf seinem Rücken.

Eines Tages wird er müde, lehnt sich an einem Baum und ruft vor Müdigkeit: "Uff, uff!". Als er das sagte, öffnete sich an der Stelle eine Tür, ein Neger, der "Uff" heißt, kam heraus und gab dem Grindkopf einen Kasten. Wenn man sagt: "Öffne dich, mein Kasten!", so kommen verschiedene Speisen heraus. Als der Grindkopf nach Haus kam, erzählte er seiner Mutter, was geschehen war. Die Mutter und der Sohn freuen sich sehr darüber, weil sie nun gut essen und trinken.

Der Grindkopf geht zu dem Padischah und lädt ihn zum Essen ein. Der Padischah besucht mit seinem Grindkopf zu Haus. Mit Hilfe des Zauberkastens gibt der Grindkopf den Gästen zu essen. Aber der Padischah will den Zauberkasten unbedingt haben, und er gibt seinem Wesir ein Zeichen, damit er ihn nimmt. Der Wesir nimmt den Kasten heimlich und steckt ihn in seinen Mantelbausch. Sie verabschieden sich von Grindkopf. Nach ihrem Fortgang merkt Grindkopf, daß der Kasten gestohlen ist, und er ist sehr traurig. Er geht weinend zum Fuß jenes Baumes und ruft den Neger, erzählt ihm, was geschehen ist. Diesmal gibt der Neger dem Grindkopf einen Knüppel aus dem Sack. Der Grindkopf kommt nach Haus und erzählt seiner Mutter, was er erlebt hat. Er denkt daran, daß er seinen Zauberkasten durch den Knüppel aus dem Sack zurücknehmen kann, und geht in den Palast. Vor dem Padischah sagt er: "Knüppel, aus dem Sack!". Der Knüppel erhebt sich und fängt an, einmal den Padischah und einmal den Wesir zu schlagen. Sie geben sofort dem Grindkopf den Kasten, und er befiehlt diesmal: "Halt ein, mein Knüppel!", da hält er ein. Nachdem der Grindkopf den Zauberkasten

zurückgenommen hat, kehrt er mit den beiden Zauberdingen zurück nach Haus.

Am anderen Morgen geht er zu dem Neger und sagt ihm, daß er den Kasten zurückbekam. Der Neger gibt ihm zum dritten Mal einen Esel, der Gold speit, wenn man sagt: "Schrei, mein Esel!". Der Grindkopf kommt mit diesen drei Zauberdingen nach Haus zurück.

Der Grindkopf und seine Mutter gehen in ein ferner Land, dort lassen sie sich einen Palast bauen und sind glücklich.

6.3. Motivreihe

1. Der Grindkopf ruft vor Müdigkeit "Uff!". Auf seinen Ruf erscheint ein Neger, dessen Name "Uff" ist.
2. Der Neger schenkt ihm einen Zauberkasten.
3. Dieser Kasten wird von dem Wesir des Padischahs gestohlen.
4. Der Neger gibt diesmal dem Grindkopf einen Knüppel aus dem Sack.
5. Mit dessen Hilfe bekommt er den Zauberkasten zurück.
6. Der Neger schenkt ihm als drittes Zauberding einen Esel, der Gold speit.

6.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen

1. **Hauptfigur:** Der Grindkopf : Ein armer Bursche,
der Held des Märchens.
2. **Nebenfiguren:** Die Mutter : Eine arme Frau, die Mutter des Grindkopfs.
 Der Neger : Ein unsichtbares Wesen, das dem Grindkopf drei Gaben schenkt.
 Der Padischah : Er befiehlt dem Wesir, den Kasten des Grindkopfs zu stehlen.
 Der Wesir : Auf den Befehl des Padischahs stiehlt er den Kasten.
 Der Esel : Ein zauberhaftes Tier, das das Geld von sich gibt, wenn man "Schrei, mein Esel!" sagt.

Das Wort "Grindkopf" ist kein Personen- oder Eigenname, sondern ein Beiname. Im Märchen besitzen die Figuren keine Namen, nur nach ihrem Aussehen und Charakteristika haben sie Spitznamen. Im Märchen "Knüppel aus dem Sack" hat der Held, einen kahlen Kopf, weshalb man ihn als den "Grindkopf" nennt.

Der Hauptträger der Märchenhandlung ist der Grindkopf, der zur diesseitigen Welt gehört.

Der Grindkopf ist hier weit entfernt von dem Typ des gewöhnlichen Grindkopfs. Grindkopf, der jeder Zeit auf der Bühne erscheint, begnügt sich nur mit den Sachen, die man ihm gibt. Wir können hier nicht die überragende Begabung und geschickliche Intelligenz des Grindkopfs sehen.

Die Mutter des Grindkopfs ist eine arme Frau, die verwitwet ist. Sie ist im Märchen eine passive Figur. Sie hört sich nur das Abenteuer ihres Sohnes an. Im Verlauf des Märchens sagt sie nur einen einzigen Satz. Als sie hört, daß ihr Sohn den Padischah zum Essen einladen will, macht sie sich Sorgen und fragt: "Mein Sohn, wohin willst du denn den Padischah setzen, wir haben keinen Platz" Außer diesem verbalen Ausdruck nimmt sie an keiner Handlung des Märchens teil.

Der Sultan, der ein böser Mensch ist und einen unaufrichtigen Charakter hat, ist ein Kleptomane, der von Habgier besessen ist. Obwohl das ganze Land sein Hab und Gut ist und er unendlich viel Vermögen hat, stiehlt er gemeinsam mit seinem Wesir den Zauberkasten.

In der islamischen Monarchie ist der Wesir der zweite Mann im Land. Er entspricht etwa dem heutigen Ministerpräsidenten. Trotz seines hohen Ranges ist er der Komplize des Sultans.

Der Sultan und sein Wesir werden durch den Knüppel aus dem Sack bestraft. Nachdem sie Prügel bezogen haben, müssen sie den Zauberkasten zurückgeben.

Der Neger stellt hier einen Jenseitigen dar, der der unsichtbaren jenseitigen Welt zugehörig ist. Er ist ein guter Jenseitiger, sein Name im Märchen ist "Uff". In der Türkei hört man den Ausruf (die Interjektion) "uff" oder "off", wenn jemand sehr müde ist. Dieser Ausruf bringt die Müdigkeit bzw. die Überdrüssigkeit zum Ausdruck. Der Grindkopf ruft zufällig im "Lebensraum" des Negers vor Müdigkeit "Uff". In diesem Augenblick geschieht ein Wunder, eine Tür öffnet sich an der Stelle der Lebenssphäre des jenseitigen Wesens und ein Neger kommt heraus, er gibt dem Grindkopf einen Zauberkasten. Damit hilft er dem Grindkopf, der in einer schwierigen Lage ist. Der Neger kann jeder Zeit "abgerufen" werden.

Der Neger hilft dem Grindkopf dreimal in ähnlicher Weise und schenkt ihm drei verschiedene Gaben, und er kann sichtbar und unsichtbar werden, wann er will.

Der Esel symbolisiert hier ein übernatürliches Tier, das Gold speit. Wir kennen den Grindkopf meist von seinem Esel. In vielen "Grindkopf-Märchen" ist der Esel der Gefährte Grindkopfs. Aber in diesem Märchen kommt der Esel des Grindkopfs nicht vor. Er wird ihm vom Neger geschenkt.

6.5. Requisiten im Märchen

- Wald, Baum, Holz, Tür, Wandbrett, Hütte, Holzklötze.
- Verschiedene Speisen, Speisetuch.
- Kasten, Knüppel aus dem Sack, Esel.

Der Grindkopf sorgt für seinen Lebensunterhalt, indem er jeden Tag in den Wald Holz holen geht. Er ist gleichzeitig ein Holzfäller. Zwischen dem Handwerk des Grindkopfs und den Märchenrequisiten steht eine direkte Beziehung, z.B. Tür, Schachtel bzw. Kasten, Wandbrett, Hütte, Holzklötze, Knüppel sind alles aus Holz. Das Holz gewinnt man natürlich aus dem Baum und dem Wald. Diese Sachen werden auch heute aus dem Holz hergestellt und von den Menschen gebraucht.

Früher wußte das arme Volk nicht alle Namen der verschiedenen Speisen. Deshalb bezeichneten die Leute die Speisen als schöne und

köstliche Speisen. Im Märchen fällt uns auf, daß es beim Essen ein Speisetuch gibt.

Die Hauptrequisiten im Märchen sind der Zauberkasten, der KnüppelausdemSack und der Esel.

Der Zauberkasten, den ein Jenseitiger dem Grindkopf gibt, sieht wie die anderen Kasten aus, aber er hat ein übernatürliches Wesen.

Die Märchenwelt ist auf Wunder und Verzauberung angewiesen. Verzauberungen und Wundertaten sind die bedeutendsten Charakteristika der Märchen. Auch im Märchen "Knüppel aus dem Sack" ist der Kasten kein herkömmlicher Kasten, sondern ein Zauberkasten. Sagt man zu dem Kasten "Öffne dich, mein Kasten!", dann öffnet sich der Kasten und es kommen verschiedene Speisen heraus. Sagt man am Ende der Mahlzeit "Schließ dich, mein Kasten!", so schließt sich der Kasten. Hier erfüllt der Kasten eine versaubernde Funktion, die "paranormale" Merkmale aufweist.

"Knüppel aus dem Sack" ist ein weiteres Requisit, das eine außergewöhnliche Aufgabe hat. Im Märchen gibt ihn der Neger dem Grindkopf, damit er seinen Kasten von dem Padischah und Wesir zurücknehmen kann.

"Knüppel aus dem Sack" ist ein Stock, der in dem Sack steht. Er befolgt die Befehle seines Besitzers. Ihm fällt die Aufgabe zu, auf den Befehl hin die Leute zu schlagen. Befiehlt man ihn "Knüppel aus dem Sack!", so kommt er heraus und prügelt tüchtig durch, wer in diesem Augenblick da ist. Es dauert bis zum zweiten Befehl an. Wenn man zu dem Knüppel "Halt ein, mein Knüppel!" sagt, hält er ein und geht wieder in den Sack.

Der Grindkopf bekommt durch diesen KnüppelausdemSack seinen Zauberkasten von dem Padischah und dem Wesir zurück.

Der Grindkopf geht zu dem Neger, um ihm mitzuteilen, daß er den Kasten wieder bekommen hat. Diesmal gibt er ihm einen Esel. Hier erfüllt der Esel nicht die Funktion eines Lasttiers, sondern einer Münzstätte. Schließlich läßt sich der Grindkopf dank dieses Esels, der Geld speit, einen Palast bauen.

6.6. Motive im Märchen

6.6.1. Wundermotive

6.6.1.1. Der Jenseitige

Der Jenseitige im Märchen gehört zu der schwarzen Rasse, er ist ein Neger, und ein gutherziger Jenseitiger, der einem Diesseitigen d.h. dem Grindkopf hilft.

Der Grindkopf, der für sein tägliches Brot jeden Tag aus dem Wald Holz holt, wird lebensüberdrüssig vor Müdigkeit. In diesem Zustand lehnt er sich an einen Baum und ruft aus der Tiefe "Uff, uff". In diesem Augenblick kommt man dem Grindkopf zu Hilfe, eine Wundertat ereignet sich. Sobald der Grindkopf "Uff" sagt, öffnet sich eine Tür, kommt der Neger heraus und fragt den Grindkopf: "Was willst du? Ich heiße Uff".

Wenn ein Mensch im alltäglichen Leben einen solchen Zustand erleben würde, dann würde er wahrscheinlich zu Tode erschrecken. Aber die Märchenfiguren kennen keine Angst. Der Grindkopf hat keine Angst und antwortet dem Neger so ruhig, als ob er mit einem diesseitigen Menschen spräche, und er sagt zu dem Neger: "Ich habe nichts zu wünschen, ich war müde und habe Uff gesagt".

Der Grindkopf wünscht nichts von dem Neger, aber trotzdem gibt er ihm einen Zauberkasten. Im Klartext heißt das: Der Neger kann Gedanken lesen und ist veranlagt, durch Präkognition die Bedürfnisse der diesseitigen Menschen zu wissen. Der Neger verzaubert ihm eine Gabe, die gänzlich seinen Bedürfnissen entsprechen. In Märchen verlangen die Helden keine Gaben, sondern sie werden ihnen geschenkt, ob sie wollen oder nicht. Die Gaben durchhauen den gordischen Knoten, sobald Grindkopf in Schwierigkeiten gerät. Kaum daß der Neger seine Schuldigkeit getan hat, tritt er von der Bühne ab.

6.6.1.2. Zauberkasten

Der Grindkopf, der jeden Tag arbeiten muß, lebt unter dem Existenzminimum. Der Neger kommt ihm zur Hilfe und spendet ihm einen Zauberkasten. Aber der Neger warnt den Grindkopf davor, daß er sich hüten

soll, "Öffne dich, mein Kasten!" zu sagen. Obwohl der Neger weiß, daß diese Parole den Kasten öffnet, sagt er den Gegenteil. In den Märchen werden manchmal angegeben, welche Funktionen die Gaben haben und manchmal verheimlicht, wie es in diesem Märchen der Fall ist.

Im Märchen wird die Frage nicht beantwortet, warum man den Grindkopf durch die "Bedienungsanleitung" der Gabe nicht unterwiesen hat. Man versteht nicht, warum der Neger das Gegenteil sagt. Solche Gegensätze prägen den Märchenstil.

Der Zauberkasten erlöst Grindkopf davon, Holz aus dem Wald zu holen. Dank des Zauberkastens bekommt er ohne Mühe verschiedene Speisen und Getränke. Natürlich dient der Zauberkasten nicht nur zur Ernährung und zur Lösung von Problemen, sondern stürzt die Heldenfigur in Abenteuer und führt sie aus dem Labyrinth heraus.

Dieses Märchen zeugt davon, daß die Leute alten Zeiten Hungersprobleme hatten und daß sie trotz vielen Arbeitens unter dem Existenzminimum lebten. Das Volk, das nicht imstande war, seine Probleme zu bewältigen, begnügte sich damit, mit derartigen Zauberkästen sich zu trösten

6.6.1.3. KnüppelausdemSack

Dem Grindkopf, der den Zauberkasten stehlen läßt, gibt der Neger einen KnüppelausdemSack. Der Neger teilt wieder nicht mit, wie man diese Gabe verwendet, sogar warnt er den Grindkopf davor, die Parole nicht zu verraten, die den KnüppelausdemSack in Gang setzt. Während der Grindkopf alles seiner Mutter erzählt, erfährt er zufällig, wie die Gabe funktioniert. Dabei läßt der Neger den Grindkopf auf ein neues Abenteuer ausgehen, indem er ihm einen Knüppel aus dem Sack gibt.

Anschließend geht der Grindkopf mit dem KnüppelausdemSack zu dem Padischah und dem Wesir. Dort befiehlt er leise: "Knüppel aus dem Sack!". Sobald er es äußert, erhebt sich der Knüppel und schlägt den Padischah und den Wesir, bis sie windelweich geprügelt sind. Daraufhin

müssen sie den Zauberkasten zurückgeben. Damit werden der Padischah und der Wesir wegen des Diebstahls bestraft.

Aus dem Gesagten geht hervor, daß die damalige Rechtsordnung des Staats nicht gut funktioniert und die Rechte des Bürgers nicht schützen kann. Wenn es so ist, setzen die Leute ihre eigene Rechtsordnung ein. Deshalb versuchen die Leute, die keinen Ausweg finden können, von übernatürlichen Dingen wie KnüppelausdemSack Gebrauch zu machen.

6.6.1.4. Der Esel

Um dem Neger mitzuteilen, daß der Grindkopf den Zauberkasten zurückbekommen hat, geht er zu ihm. Eigentlich sollte er nicht wieder zu ihm gehen, denn er könnte seine Probleme mit dem Zauberkasten und KnüppelausdemSack erledigen. In den Märchen ist es nicht üblich, daß man einen Bericht über den Vorfall erstattet, der erfolgreich gelöst worden ist. Obwohl Grindkopf keine dritte Gabe benötigt, wird sie ihm geschenkt, weil sich das Märchen der magischen Dreizahl bedienen muß. In solchen Fällen erfindet das Märchen stets eine Ausrede.

Eigentlich ist der Esel ein Lasttier, das jeder Holzfäller braucht. Der Neger gibt ihn dem Grindkopf, damit er seine ökonomische Probleme lindern kann. Aber er warnt ihn wieder davor: "Hüte dich zu sagen: Schrei, mein Esel!". Der Grindkopf nimmt den Esel und kommt nach Haus. Trotz der Warnung des Negers sagt er zu dem Esel: "Schrei, mein Esel!", und der Esel beginnt Geld von sich zu geben. Damit löst der Grindkopf seine finanziellen Probleme, und er läßt sich einen Palast bauen und lebt mit seiner Mutter glücklich.

Daraus läßt sich folgern, daß das arme Volk im Märchen seine finanziellen Probleme durch den Goldesel löst.

6.6.2. Gemeinschaftsmotiv

6.6.2.1. Diebstahl

Wir haben zuvor schon erwähnt, daß der Diebstahl eine moralische und strafbare Schuld ist. Auch in diesem Märchen ereignet sich ein Diebstahl, in welchem der Kasten des Grindkopfs gestohlen wird. Meines Erachtens sind hier die Täter wichtiger als der Diebstahl. Die Diebe im Märchen sind keine einfachen Menschen, sondern adelige und mächtige Menschen. Einer von ihnen ist der Padischah und der andere ist der Wesir. Sie sind zwei Persönlichkeiten, die sich am Gipfel der Administration befinden. Der Padischah ist der einzige Monarch des Landes, und der Wesir ist sein Helfer und der zweite Staatsmann im Lande.

Aus dem Diebstahl des Padischahs und des Wesirs ergeben sich folgende Konsequenzen:

1. In Märchen können die Figuren ihre Rolle wechseln und plötzlich ihre Position verlieren. Ein Padischah, ein König oder ein Adelige kann seinen sozialen Status abdanken, d.h. einer aus dem Volk kann Padischah, Wesir etc. werden. Kurzum entscheidet das Märchen, wen es zum Held oder Dieb macht.

2. Letzten Endes sind Padischah und Wesir trotz ihres Adels Menschen. Da sie Menschen sind, haben sie ihre Schwächen und können Fehler begehen oder straffällig werden.

Bei der Gesellschaft wird der Diebstahl manchmal vor Armut, manchmal vor Hungersnot oder vor Habgier begangen. Es kann auch sein, daß gelegentlich reiche Menschen stehlen, obwohl sie alles kaufen können, was sie sich wünschen. Diese Art von Diebstahl nennt man in der Psychiatrie Kleptomanie. Deshalb können wir den krankhaften Trieb des Padischahs und des Wesirs zum Stehlen als Kleptomanie bezeichnen. Sie sind im wahrsten Sinne des Wortes Kleptomane.

6.7. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

6.7.1. Wiederholung

Handlungen, die sich zweimal wiederholen:

- a- Der Grindkopf geht zweimal zum Palast des Padischahs. Erstens lädt er ihn zum Essen ein, zweitens nimmt er seinen Zauberkasten von ihm zurück.
- b- Der Grindkopf verwendet den Zauberkasten zweimal. Zum ersten Mal ißt er mit seiner Mutter, zum zweiten Mal mit dem Padischah und dem Wesir.
- c- Der Grindkopf benutzt den Knüppel aus dem Sack zweimal. Zum ersten Mal schlägt der Knüppel den Grindkopf, zum zweiten Mal den Padischah und den Wesir.

Handlungen, die sich dreimal wiederholen:

- a- Der Neger wird vom Grindkopf dreimal gerufen.
- b- Der Neger kommt dreimal heraus und verschwindet.
- c- Der Neger gibt dem Grindkopf dreimal Gaben.
- d- Der Grindkopf wird vom Neger dreimal gewarnt.
- e- Der Grindkopf erzählt dreimal seiner Mutter, was geschehen ist.

6.7.2. Dreizahl

Die magische Dreizahl als die Zahl der Dinge:

- a- Im Märchen gibt es drei verzaubernde Gaben. Diese sind Zauberkasten, Knüppel aus dem Sack und Esel.
- b- In der Hütte des Grindkopfs stehen zwei Holzklötze, auf denen der Padischah und der Wesir sitzen. (Das paßt nicht zum Gesetz der Dreizahl.)

Die magische Dreizahl als handlungsbildende Zahl:

- a- Der Neger wird dreimal gerufen.
- b- Der Neger kommt dreimal heraus und verschwindet dreimal.
- c- Der Neger gibt dem Grindkopf dreimal Gaben.
- d- Der Grindkopf wird vom Neger dreimal gewarnt.
- e- Der Grindkopf erzählt dreimal seiner Mutter, was geschehen ist.

6.7.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Der Grindkopf ist ein armer Bursche und seine Mutter ist auch arm. Sie leben zusammen. Deshalb sorgt er für den Lebensunterhalt seiner Familie. Er ist gleichzeitig ein Holzhacker, der jeden Tag aus dem Wald Holz holen muß.

Obwohl Grindkopf nur sehr wenig Geld zum Leben hat, teilt er sein Brot mit anderen Menschen. Nachdem er einen Zauberkasten besaß, ändert sich sein Leben. Dank des Zauberkastens befreite er sich vom Armut und war im Stande, dem Padischah ein Bankett zu geben. Dabei behandelte er ihn freundlich. Beim Essen ist alles gut verlaufen. Aber nach dem Essen stehlen der Padischah und der Wesir den Zauberkasten und kehren in den Palast zurück.

Der Grindkopf bemerkt, daß der Padischah und sein Wesir den Kasten gestohlen hat. Aber er kann nichts dagegen tun. Es ist üblicherweise unmöglich, etwas von einem Padischah zurückzuverlangen. In jenem Augenblick kommt der Neger dem Grindkopf zu Hilfe, und gibt ihm einen KnüppelausdemSack. Der Grindkopf geht in den Palast und bekommt mit Hilfe des KnüppelausdemSacks von dem Padischah und dem Wesir seinen Kasten zurück, und kehrt nach Haus. Der Padischah und der Wesir, die der KnüppelausdemSack schockiert hat, beziehen Prügel und geben daraufhin den Kasten zurück.

So sehen wir hier, daß ein Armer, einer aus dem Volk, den Sieg über den gewaltigsten und mächtigsten Menschen im Land erringt.

6.7.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Der Held des Märchens ist der Grindkopf. Er ist aktiv und unternehmend, ein Wanderer und Handelnder. Der Grindkopf spielt in jeder Szene eine Rolle. Der Handlungsverlauf spielt sich immer in der Umgebung des Helden ab. Die anderen Figuren sind immer auf den Helden "Grindkopf" bezogen.

Obwohl er ein armer Holzfäller ist, ist er gleichzeitig hochherzig und freigiebig. Während er seine Freunde bzw. seine Gäste höflich und großzügig behandelt, geht er mit seinen Feinden erbarmungslos um.



VII. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN IN DEN MÄRCHEN

7.1. Aufbau

Die Namen beider Märchen stehen in einer analogen Beziehung zueinander. Die erste Analogie finden wir in den Formeln "Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack", die zweite in der Formel "Knüppel aus dem Sack". Das Grimms Märchen wird nach den drei Gaben benannt, das türkische Märchen hingegen nach einer Gabe.

Die zwei Märchen sind vom Aufbau der Handlung her ganz unterschiedlich. Das Grimms Märchen besteht aus zwei Hauptteilen: Der erste Teil thematisiert das Abenteuer der Ziege und der zweite Teil das Abenteuer der drei Söhne. Bis zum Augenblick, wo die Ziege und die drei Söhne von dem Schneider mit Schlägen aus dem Haus fortgejagt werden, sind alles, was sie erlebt haben, gemeinsam. Aber nach der Fortjagung aus dem Haus führt die Handlung in zwei verschiedenen Richtungen fort, also zwei alternative Handlungsabläufe finden statt. Der erste alternative Handlungsabschnitt beginnt mit dem Satz "Der Schneider, als er so ganz einsam in seinem Hause saß, verfiel in große Traurigkeit..." und endet mit dem Satz "... und lebte mit seinen drei Söhnen in Freude und Herrlichkeit."; der zweite hingegen fängt mit dem Satz "... Wo ist aber die Ziege hingekommen..." an und endet mit dem Satz "... und weiß niemand auf diese Stunde, wo sie hingelaufen ist.". Die im ersten Abschnitt behandelten Themen bilden den Namen des Märchens. Hier geht es um das Abenteuer der drei Söhne. Im Anschluß an das Abenteuer der drei Söhne, wo man glaubt, daß das Märchen zu Ende geht, fängt die Episode über die Ziege an.

Wirft man einen Blick auf den Aufbau des Grimms Märchens, so denkt man, daß es sich um zwei verschiedene Märchen handelt.

Im türkischen Märchen "Knüppel aus dem Sack" finden wir keine solche Einteilung; hier stellt die Handlung eine Ganzheit dar.

Der Ausgangspunkt der zwei Märchen und der Verlauf der Handlungen sind ganz unterschiedlich. In Grimms Märchen besteht der Ausgangspunkt darin, daß die drei Söhne aufgrund der Lüge der Ziege von ihrem Vater fortgejagt werden.

Der Ausgangspunkt des türkischen Märchens hingegen ist die Interjektion "Uff", die der Grindkopf vor Müdigkeit ausruft.

Während im Grimms Märchen zwei verschiedene Handlungsverläufe geschildert werden ("das Abenteuer der Ziege und der drei Söhne"), wird im türkischen Märchen nur eine Handlung dargestellt ("das Abenteuer des Grindkopfs").

Die beiden Märchen enden mit Happy-End. Siene Protagonisten (der Schneider und seine drei Söhne, und der Grindkopf) erreichen ihre Ziele, aber das Gleiche gilt nicht für die Ziege. Da sie lügt, wird sie streng bestraft.

Eine weitere Ähnlichkeit zwischen den beiden Märchen bilden die Gaben. Diese kommen im Grimms Märchen als Tischendeckdich, Goldesel und KnüppelausdemSack, im türkischen Märchen als Kasten, KnüppelausdemSack und Esel vor. In beiden Märchen erfüllen sie die gleichen Funktionen.

Im Grimms Märchen werden die drei Gaben den drei Söhnen von den drei diesseitigen Meistern angeboten, aber im türkischen Märchen werden sie alle dem Grindkopf von dem jenseitigen Neger geschenkt. Obwohl die Gaben im Grimms Märchen in der Reihenfolge Tischendeckdich, Goldesel und KnüppelausdemSack gegeben werden, verleiht man ihnen im türkischen Märchen in der Reihenfolge Kasten, KnüppelausdemSack und Esel.

Der älteste und der zweite Sohn haben ihre Wünschdinge stehlen lassen, der dritte Sohn nimmt die Wünschdinge seiner Brüder mit Hilfe seines KnüppelausdemSacks zurück. Der Grindkopf hat seinen Zauberkasten stehlen lassen, aber er bekommt ihn durch seinen KnüppelausdemSack zurück.

Im Grimms Märchen ist der Dieb der Wirt, der den Diebstahl zweimal begeht, im türkischen Märchen sind die Diebe der Padischah und der Wesir, die nur einmal klauen.

Abschließend läßt sich die folgende Zusammenfassung machen: Die Affinität beider Märchen liegt im Märchenschluß, in den drei Gaben und ihren Funktionen. Der Unterschied dagegen bezieht sich auf ihren inneren Aufbau.

7.2. Figuren und Requisiten

Zu den handelnden dreizehn Figuren im Grimms Märchen zählen: "Der Schneider, die drei Söhne, die drei Meister, der Wirt, die Ziege, der Esel, der Fuchs, der Bär und die Biene". Die Nebenfiguren dagegen sind die Gäste im Wirtshaus, die Verwandte und Freunde des Schneiders." Auf die Anzahl der Nebenfiguren ist nicht näher eingegangen worden. Im Vergleich dazu kennt das türkische Märchen sechs Figuren, zu denen Grindkopf, Mutter, Neger, Padischah, Wesir und Esel gehören.

Während Grindkopf die Hauptfigur und den einzigen Handlungsträger des türkischen Märchens darstellt, kennt das deutsche Märchen keinen einzigen Handlungsträger, weil es aus vier Episoden besteht und jede Episode über eine eigene Hauptfigur verfügt. In der ersten Episode ist die Hauptfigur der älteste Sohn, in der zweiten der zweite Sohn, in der dritten der dritte Sohn und in der letzten die Ziege.

Obwohl es sich hier um mehrere Hauptträger handelt, ist der dritte Sohn als die Hauptfigur zu bezeichnen, weil er alle Probleme mit Erfolg löst und den Handlungsverlauf mit "Happy-End" zu Ende bringt.

Daraus ist zu erschließen, daß das Thema des deutschen Märchens im Gegensatz zum türkischen spannender, handlungsreicher, unterhaltender und lebhafter abläuft.

Während die Mutter im türkischen Märchen als eine passive Heldin agiert, fungiert der Vater des deutschen Märchens als ein aktiver Protagonist.

Ist in einem Märchen die böse Figur der Wirt, so sind die bösen Figuren im anderen Märchen der Padischah und sein Wesir. Der Wirt, der ein raffinierter Betrüger ist, begeht zweimal Diebstahl. Dagegen stehlen der Padischah und sein Helfer "Wesir" einmal. Die Analogie besteht darin, daß alle drei mit dem Knüppel aus dem Sack bestraft werden.

Im Grimms Märchen werden die drei Gaben von drei verschiedenen Meistern und im türkischen Märchen hingegen von dem Neger geschenkt. Der Unterschied liegt darin, daß der Neger ein Jenseitiger ist und die drei Meister jedoch Diesseitige sind.

Im deutschen Märchen finden wir zudem Tierfiguren (Ziege, Fuchs, Bär und Biene), die im türkischen Märchen fehlen.

Das Grimms Märchen ist im Hinblick auf die Requisiten reicher als das türkische Märchen. Aber wir vergleichen hier nur die Hauptrequisiten beider Märchen. Die Hauptrequisiten bzw. die Gaben im Grimms Märchen sind Tischendeckdich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack, im türkischen Märchen Kasten, Knüppel aus dem Sack und Esel. Aus den Hauptrequisiten geht klar und deutlich hervor, daß sie in der Regel dieselbe Funktion erfüllen, aber unterschiedliche Namen tragen [abgesehen von Knüppel aus dem Sack und (Gold)esel]

Diese Affinität zeugt von einer reziproken Relation. Es herrscht jedoch Unklarheit darüber, ob das deutsche Märchen von dem türkischen oder umgekehrt beeinflusst worden ist.

Obwohl die Gaben dieselbe Funktionen erfüllen, bedient man sie durch verschiedene Befehlsformen. Im Grimms Märchen bietet das Tischchen auf den Befehl "Tischchen, deck dich!" mannigfaltige Speisen und Getränke an, im Türkischen offeriert der Kasten auf den Befehl "Öffne dich, mein Kasten!" viele Speisen und Getränke. Nach dem Essen schließt sich der Kasten auf den Befehl "Schließ dich, mein Kasten!", aber das Grimms Märchen kennt keine ähnliche Anweisung.

In beiden Märchen befiehlt man den Knüppel aus dem Sack "Knüppel aus dem Sack!", damit er die Übeltäter bestraft. Damit das Prügeln aufhört, gibt man ihm einen zweiten Befehl: Im Grimms Märchen lautet der: "Knüppel in den Sack!", im türkischen Märchen "Halt ein, mein Knüppel!"

Der Esel im türkischen Märchen gibt beim Schreien Geld, wenn man ihn "Schrei, mein Esel!" befiehlt; der Goldesel im Grimms Märchen speit Gold, wenn man ihn "Bricklebrit" ruft.

Meines Erachtens liegen die Unterschiede in den Befehlsformen an der kulturellen Divergenz der beiden Völker. Es kann auch sein, daß die Unterschiede auf die falsche Wiedergabe der einschlägigen Märchen aus der Ausgangssprache in die Zielsprache oder umgekehrt zurückzuführen sind.

7.3. Motive

Die beiden Märchen, die im Hinblick auf den Aufbau ganz mannigfaltig sind, haben ähnliche, ja sogar einige identische Motive. Die identischen Motive sind der Diebstahl (Gemeinschaftsmotiv), das Tischchen-deckdich, der Goldesel und der Knüppel aus dem Sack (Wundermotive).

Während die Motive wie Lüge und Tiermotiv nicht im türkischen Märchen existieren, findet sich das Motiv "Jenseitiger" (Neger) nicht im deutschen Märchen.

Aus beiden Märchen ist zu ersehen, daß Wunder als Motiv oft gebraucht und beliebt ist. Unter Wundermotiven verstehen wir außergewöhnliche Dinge, die alles, was man sich wünscht, zu verwirklichen vermögen. Das Wundermotiv verleiht nämlich dem Märchen Wirklichkeitsferne. Mit anderen Worten, je mehr ein Märchen mit dem Wundermotiv arbeitet, desto mehr entfernt es sich von der Wirklichkeit oder desto mehr nähert es sich zu der Irrealität.

Das Wundermotiv dient gleichsam als Verfremdungseffekt. Die Begriffe "Lüge und Diebstahl", die wir unter dem Titel Gemeinschaftsmotiv behandelt haben, sind auch im Alltagsleben als soziale Probleme der Gesellschaft zu bewerten. Diese ethischen Straftaten, die die Gesellschaft nicht billigen kann, werden leider von Übeltätern begangen. Diese Motive lassen die beiden Märchen etwas an die Wirklichkeit herankommen.

7.4. Ort und Zeit

Wir haben in vorigen Kapiteln betont, daß das Märchen Welt an keinen bestimmten Ort und Zeit geknüpft ist, und daß sich die Märchenhandlung in dieser Welt abspielt. Auch die Handlungen der oben erwähnten Märchen verlaufen in der diesseitigen Welt. In diesem Punkt zeigt das türkische Märchen "Knüppel aus dem Sack" einen Unterschied. Hier existiert ein jenseitiger Neger, mit dem der diesseitige Grindkopf in Verbindung tritt. Generell leben die Jenseitigen nicht mit den Diesseitigen. Der Held trifft sie selten zu Haus oder im Dorf. Er begegnet ihnen nur, wenn er in die Ferne geht. Der Grindkopf findet den jenseitigen Neger im Wald.

Sobald der Grindkopf vor Müdigkeit "Uff, uff!" ruft, öffnet sich an der Stelle zum Unsichtbaren eine Tür und ein Neger kommt heraus. Diese Tür ist eine Grenze zwischen den Jenseitigen und Diesseitigen. Aus dieser Tür kommt der Jenseitige in die diesseitige Welt und setzt mit Grindkopf in Verbindung. Aus dieser Tür könnte auch der Grindkopf die jenseitige Welt betreten, wenn er wünschte.

Abschließend sei zu bemerken, daß dem Ort- und Zeitbegriff in Märchen keine Grenzen gesetzt sind, und daß ein Jenseitiger in die diesseitige und ein Diesseitiger in die jenseitige Welt transzendieren kann.

7.5. Form und Stil

Die Erzähl-Form beider Märchen ist Prosa, aber im Grimms Märchen treffen wir eine Reihe von Sätzen, die aus Versen bestehen und die von der Ziege berichten. Diese Verse beanspruchen im Märchen einen kleinen Teil. Es ist durchaus möglich, daß andere Märchen ab und zu von solchen Versen Gebrauch machen.

Die kontrastive und extreme Erzählform beider Märchen verleiht der Erzählung Deutlichkeit, Klarheit, Leichtigkeit und Festigkeit. Diese Stileigenschaft hat zur Folge, daß Märchen leicht in Erinnerung bleiben und daß sie die Rezipienten unterhalten.

Die Eingangsformel von Grimms Märchen besteht aus dem Satz:

"Vorzeiten war ein Schneider, der drei Söhne hatte und nur eine einzige Ziege".

Das türkische Märchen setzt mit der nachstehenden Eingangsformel an:

"Es war einmal, und es war auch nicht. Es war einmal ein armer Grindkopf und auch seine Mutter war arm".

Zwischen den beiden Eingangsformeln besteht kein Unterschied, weil die Ausdrücke "Vorzeiten" und "Es war einmal, und es war auch nicht" noch

am Anfang des Märchens den Hörer oder den Leser auf die Erzählung der unwirklichen Geschehnisse einleiten.

Im Grimms Märchen geht der Erzähler nach dem Abenteuer der drei Söhne auf das Abenteuer der Ziege über. Dieser Übergang erfolgt durch die sogenannte Überleitungsformel. Der Schneider und seine drei Söhne erreichen das Ziel ihrer Wünsche und sie leben in Freude und Herrlichkeit. In dem Moment, wo man glaubt, daß das Märchen zu Ende geht, fängt der Erzähler diesmal mit der Schilderung des Abenteuers der Ziege an. Dabei bedient er sich der Übergangsformel, die wie folgt lautet: "Wo ist aber die Ziege hingekommen, die schuld war, daß der Schneider seine drei Söhne fortjagte? Das will ich dir sagen...". Diese Art von Übergangsformel findet sich nicht im türkischen Märchen "Knüppel aus dem Sack".

Vergleichen wir den Grindkopf und seine Mutter im türkischen Märchen mit dem Schneider und seinen drei Söhnen im Grimms Märchen, so sehen wir, daß beide Familien das Ziel ihrer Wünsche erreicht haben. Wenn wir die Aussagen "... und weiß niemand auf diese Stunde, wo sie (die Ziege) hingelaufen ist." im Grimms Märchen als eine Schlußformel betrachten, dann können wir sagen, daß sie mit der Schlußformel des türkischen Märchens keine Ähnlichkeit zeigt.

7.6. Wiederholung und Dreizahl

Auf den ersten Blick fällt uns auf, daß die Gesetze "Wiederholung und Dreizahl" in beiden Märchen dominieren. Aber zwischen den Märchen sind bei der Anwendung dieser Gesetze einige Unterschiede zu sehen. Während sich die Handlungen im Grimms Märchen viermal wiederholen, erfolgen sie im türkischen Märchen höchstens dreimal. Handlungen hingegen, die im deutschen Märchen dreimal wiederholt werden, sind im türkischen Märchen zweimal wiederholt.

Das Gesetz der magischen "Dreizahl" deutet auf die Anzahl der Dinge und Figuren hin. Die handlungsbildende magische Dreizahl wurde auf das Märchen von der Mystik, der Magie, der Religion, dem Okkultismus, der Kabbala, der Onomantie und von der Numerologie übertragen

7.7. Die Helden

Der Held des Grimms Märchens ist der dritte Sohn, der Held des türkischen Märchens der Grindkopf. Da Grindkopf von Anfang bis zum Ende Handlungsträger des Märchens ist, steht er immer im Mittelpunkt, aber das können wir für den dritten Sohn nicht sagen, weil er nur in bestimmten Abschnitten im Mittelpunkt steht. Er erfüllt seine Aufgabe mit Erfolg. Aus diesem Grunde wird er Held des Märchens.

Beide Helden sind fleißig, gastfreundlich und vom Vaterhaus abhängig.

7.8. Glauben, Sitte und Bräuche

Wir haben in der Erzählung klar und deutlich gesehen, was die Lüge der Ziege und den drei Söhnen gekostet hat. Die Lüge ist ein verpöntes Verhalten, das die Gesellschaft nicht tolerieren kann. Natürlich steht dahinter das Gottesverbot. Die Lüge ist in allen Religionen und religionsphilosophischer Ethik verwehrt worden. Heute werden die falschen Zeugen und ihre falschen Aussagen von dem Gericht bestraft. Über die Lüge und den Lügner gibt es viele Sprichwörter, z.B.: "Lügen haben kurze Beine", "Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht, und wenn er auch die Wahrheit spricht.", "Lügen anhören zu müssen, ist schwer, als solche selber auszusprechen.", "Wer einmal lügt, den liebt auch Gott und Mensch nicht". Auch diese Sprichwörter weisen darauf hin, daß die Lüge bei Gott und bei der Gesellschaft nicht beliebt ist.

Ein anderes gesellschaftliches Problem ist der Diebstahl, den wir in beiden Märchen gesehen haben. Der Diebstahl wird in der Gesellschaft als ein moralisches Verbrechen, aber vor dem Gericht als Straftat angesehen. Diese Auffassung ist auch auf das Gottesverbot zurückzuführen.

Einige Gründe, die die Menschen zum Diebstahl verlockt, seien hier genannt: Armut, Hungersnot (derartiger Diebstahl wird manchmal von der Gesellschaft erlassen), Gier, Wunsch zu Besitz und Vermögen gelangen, Wunsch, ein kostbares, wunderbares Ding zu haben usw. Der Zweck darf die Mittel nicht heiligen, d.h. welches Motive es immer auch sein mag, es berechtigt nicht zum Diebstahl.

Daraus können wir folgende Schlüsse ziehen: Lüge und Diebstahl sind in beider Gesellschaft vor Gericht und vor Gott verboten. Diejenigen, die sich die genannten Straftaten begehen, werden gerichtlich für schuldig erklärt und bestraft. Zugleich glaubt man, daß sie im Jenseits vom Gott bestraft werden.

Die Sitten, die unsere Märchen kennen, sind Gastfreundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Freigebigkeit.

Im deutschen Märchen ist der älteste Sohn gern bereit, Gäste zu empfangen und zu bewirten. Einerseits lädt er im Wirtshaus die Gäste zum Essen und Trinken ein, andererseits gibt er zu Hause ein Essen an alle Freunde und Verwandte.

Ferner ist der zweite Sohn gerne bereit, anderen etwas zu geben. Er handelt freigebig und großzügig, indem er den Verwandten und Freunden Gold anbietet.

In der türkischen ist es Sitte, einem Fremden Herberge und Schutz zu gewähren, Demzufolge lädt der Grindkopf den Padischah zum Essen ein.

Bei dieser Einladung sollen wir auf zwei Punkte achten: Erstens ist es nach Islam Sunna, jemanden einzuladen, und es ist eine kanonische Pflicht, der Einladung Folge zu leisten. Der Padischah muß wegen dieser Vorschrift der Einladung des Grindkopfs annehmen.

Zweitens finden wir bei dieser Einladung eine Satire d.h. eine gesellschaftliche Satire. Eigentlich sollte nicht Grindkopf, sondern der Sultan seine Untertanen als Gast zu sich bitten. Hier ist das Gegenteil geschehen. Im türkischen Märchen wird eine Kritik geübt, indem die Untertanen den Sultan bzw. seine Majestät, den Herrscher zum Essen einlädt.

VIII. SNEEWITTCHEN

8.1. Thema

Die Königstochter, die sich von vielen tödlichen Fallen ihrer böswilligen Stiefmutter mit Hilfe ihrer Freunde rettet, heiratet einen Prinzen.

8.2. Handlung

Es handelt sich in diesem Märchen um eine Königin, die ein Töchterlein so weiß wie Schnee hat und kurz nach ihrer Geburt stirbt.

Der König nimmt sich eine andere Gemahlin. Diese Frau ist sehr schön, sie ist aber stolz und neidisch, sie kann nie ertragen, daß jemand schöner als sie ist. Sie hat einen wunderbaren Spiegel, der spricht. Wenn der Spiegel "Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land" sagt, ist sie zufrieden und schläft ruhig. Aber eines Tages sagt der Spiegel, daß Sneewittchen tausendmal schöner als sie ist. Die Königin beschließt vor Neid, Sneewittchen loszuwerden. Sie ruft einen Jäger und sagt zu ihm, daß er Sneewittchen im Wald umbringe und ihre Lunge und Leber zum Wahrzeichen mitbringe. Der Jäger führt Sneewittchen in den Wald, aber er hat Mitleid und schenkt ihm das Leben. Unterdessen bringt er der Königin Lunge und Leber eines Frischlings mit.

Nach vielem Herumlaufen im Wald kommt Sneewittchen ängstlich in ein kleines Häuschen, worin sich die sieben Zwerge befinden, und es ißt ein wenig Gemüse und Brot und trinkt aus jedem Becherlein einen Tropfen Wein, wobei die sieben Zwerge nicht zu Hause sind. Dann legt es sich in ein Bettchen und schläft ein. Bald kommen die Zwerge nach Haus und sehen Sneewittchen, aber sie wecken es nicht auf. Am Morgen erzählt Sneewittchen den Zwergen alles, was es erlebt hatte. Daraufhin erlauben sie daß es bei ihnen bleiben darf.

Eines Tages fragt die Königin ihren Spiegel, wer die Schönste im ganzen Land sei. Die Antwort des Spiegels lautet: Sneewittchen über den Bergen bei den sieben Zwergen. Sie merkt dabei, daß sie der Jäger betrogen hatte. Sie kleidet sich wie eine alte Krämerin und geht in das Haus der sieben Zwerge und will Sneewittchen einen Schnürriemen verkaufen. Bei der Probe

eines Schnürriemens schnürt die Alte so fest, daß dem Sneewittchen der Atem vergeht und es tot hinfällt. Nach kurzer Zeit kommen die sieben Zwerge nach Haus. Als sie Sneewittchen auf der Erde liegen sahen, schnitten sie den Schnürriemen entzwei, da fängt es zu atmen an und ist wieder lebendig.

Die Königin kommt dann nach Haus zurück und fragt den Spiegel nochmal, wer die Schönste im ganzen Land sei. Seine Antwort ist wieder Sneewittchen. Die böse Königin versteht gleichzeitig die Hexenkunst und macht einen giftigen Kamm. Sie verkleidet sich in eine andere alte Frau und geht wieder in das Haus der sieben Zwerge und betrügt Sneewittchen wieder und will es kämmen. Aber kaum hat sie den Kamm in die Haare gesteckt, als das Gift darin wirkt und das Mädchen niederfällt. Es ist bald Abend und die sieben Zwerge kommen nach Haus und sehen den giftigen Kamm und ziehen ihn heraus, so kommt Sneewittchen wieder zu sich.

Die Königin fragt zu Haus den Spiegel wieder, wer die Schönste im ganzen Land sei. Er sagt: "Sneewittchen". Sie macht diesmal einen giftigen Apfel und verkleidet sich in eine Bauersfrau und geht wieder in das Haus der sieben Zwerge und versucht Sneewittchen wieder zu verführen, indem sie ihm einen Apfel gibt. Kaum aber hat es einen Bissen davon im Mund, da fällt es tot zur Erde nieder. Die Zwerge kommen abends nach Haus. Diesmal können sie nichts Giftiges finden. Sie legen es in einen Sarg aus Glas hinein und schreiben seinen Namen darauf und daß es eine Königstochter wäre.

Eines Tages kommt ein Königssohn zu dem Zwerghaus zu übernachten. Er sieht den Sarg und das schöne Sneewittchen darin, und verliebt sich in sie. Die Zwerge geben ihm den Sarg. Als die Diener des Königssohns den Sarg forttrugen, stolperten sie über ein Strauch und vom Schüttern fährt der giftige Apfelgrütz aus dem Mund von Sneewittchen; dabei öffnet es die Augen und ist wieder lebendig. Sofort trifft man für die Hochzeit Vorbereitungen. Zur Hochzeit wird die gottlose Stiefmutter eingeladen. Inzwischen erfährt sie durch die Befragung des Spiegels, daß Sneewittchen noch lebt. Frau Königin will auf die Hochzeit gehen und die junge Königin sehen. Als sie hineintrat, erkannte sie Sneewittchen und vor Angst bleibt sie dastehen. Dort muß sie in die rotglühenden Schuhe treten und so lange tanzen, bis sie tot zur Erde fällt.

8.3. Motivreihe

1. Die Stiefmutter fragt ihren Spiegel: "Wer ist die Schönste?" Da sie erfährt, daß die Stieftochter schöner als sie sei, beschließt sie, dieses Mädchen umzubringen.
2. Der Jäger schenkt ihm das Leben. Er bringt der Königin Lunge und Leber eines Frischlings als Wahrzeichen mit.
3. Sneewittchen flüchtet zu den sieben Zwergen, die ihm erlauben, bei ihnen zu bleiben.
4. Die Stiefmutter erfährt durch Befragung des Spiegels, daß Sneewittchen noch lebt, kommt zu ihr und schnürt es mit dem Schnürriemen so fest, daß es tot zur Erde niederfällt. Aber die Zwerge beleben es wieder.
5. Die Stiefmutter macht diesmal einen giftigen Kamm. Sie steckt kaum den Kamm in die Haare, da fällt das Mädchen ohne Besinnung nieder. Die Zwerge beleben es wieder.
6. Die Stiefmutter schenkt ihm einen giftigen Apfel. Kaum aber hat es einen Bissen davon im Mund, so fällt es tot zur Erde nieder. Die Zwerge legen es in einen Sarg aus Glas.
7. Der Königssohn sieht das schöne Sneewittchen im Sarg und verliebt sich in sie. Er nimmt den Sarg von den Zwergen ab, um ihn zum Schloß zu bringen.
8. Als die Diener den Sarg forttrugen, stolperten sie über einen Strauch und von dem Schütterern fährt der giftige Apfelgrütz aus dem Hals von Sneewittchen und es lebt wieder. Der Prinz heiratet sie.

8.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen:

- 1. Hauptfiguren:** Königstochter : sie heißt Sneewittchen, die Heldin des Märchens.
- Die böse Königin: sie ist Stiefmutter von Sneewittchen und hat ein wunderbares Spieglein.
- Königssohn : er heiratet Sneewittchen und bestraft die Stiefmutter.

2. Nebenfiguren: Königin

: sie ist Mutter von Sneewittchen, die am Anfang des Märchens stirbt.

König

: er ist Vater von Sneewittchen. Nach dem Tode seiner Frau nimmt er sich eine andere Gemahlin.

Jäger

: er ist ein mitleidiger Jäger und schenkt Sneewittchen das Leben.

Die sieben Zwerge: sie sind gutherzig und helfen Sneewittchen und erlauben ihm bei ihnen zu bleiben.

Koch

: er ist eine Figur, die im Märchen nur Lunge und Leber in Salz kochen muß.

Ein junger Frischling: Der Jäger sticht ihn statt des Sneewittchens ab.

Diener

: sie sind die Diener des Königssohns und tragen den Sarg auf den Schultern.

Eule, Rabe, Täubchen : sie beweinen den Tod Sneewittchens.

Der Spiegel

: er ist ein wunderbares Ding und gehört zu der bösen Königin und sagt, wer die Schönste im ganzen Land ist, wenn ihn die böse Königin fragt.

Die Heldin des Märchens hat einen Namen. Aber dieser Name ist kein Personen- oder Eigenname, sondern ein erfundener Name. Aufgrund des Aussehens der Heldin gibt man ihr einen solchen Namen. Da die Heldin so weiß wie Schnee aussieht, nennt man sie Sneewittchen bzw. Schneeweißchen. Der Name der Heldin ist gleichzeitig auch der Name des Märchens.

Die Heldin steht im Mittelpunkt der Handlungen, aber sie bleibt den Handlungen gegenüber passiv, trotzdem sind die anderen Märchenfiguren auf die Heldin bezogen.

Die böse Königin ist die beweglichste Figur im Märchen. Vor Neid will sie ihre Stieftochter loswerden. Darum stellt sie viele tötliche Fallen für ihre Stieftochter. Bei der Stellung dieser Fallen verschafft sie dem Handlungsverlauf mit ihren eigenen Methoden Regsamkeit und Bewegtheit.

Der Jäger erhält dem Auftrag, Sneewittchen zu töten. Aber er erfüllt nicht den Wunsch der erbarmungslosen Königin, da er Mitleid hat. Die Jäger in den Märchen fungieren meist als die mitleidigen und gutherzigen Figuren. Auch der Jäger im "Sneewittchen" ist ein mitleidiger Mann. Er schenkt Sneewittchen das Leben. Er begeht kein Verbrechen, aber beschützt es nicht vor den wilden Tieren im Wald, er läßt es im Stich. Davon ausgehend läßt sich sagen, daß der Jäger kein echtes Mitleid hat, denn ein Mensch setzt sein Leben insoweit aufs Spiel, als er sich bedroht fühlt. Das Leben des Jägers ist bedroht, weil er von der bösen Königin getötet werden kann.

Der Prinz tritt gegen Ende des Märchens auf, aber er betritt die Bühne im richtigen Augenblick. Sneewittchen liegt in einem Sarg aus Glas wie tot. Die Zwerge wissen keinen Ausweg. Da erscheint der Prinz als ein rettender Engel und belebt Sneewittchen wieder und heiratet sie. Im wird anheimgegeben, die boshafte Stiefmutter zu bestrafen.

Die sieben Zwerge sind gutherzig. Im Märchen beschäftigen sie sich meist mit ihren eigenen Tätigkeiten und warnen Sneewittchen nur vor der bösen Königin. Sie treffen keine Vorkehrungen gegen sie. Aber jedesmal gelingt es ihnen, Sneewittchen zu beleben.

Der König, Vater von Sneewittchen, sieht die Geschehnisse untätig zu, die seine Tochter erlebt hat. Der König und die anderen Figuren im Märchen spielen bei dem Handlungsverlauf keine wichtige Rolle. Wir behandeln den wunderbaren Spiegel in dem Teil der Requisiten.

8.5. Requisiten im Märchen

Zu den Requisiten zählt man den sprechenden Spiegel, den Schnürriemen, den giftigen Kamm, den giftigen Apfel, den Sarg aus Glas, eiserne Pantoffeln, Salz, Gemüs, Brot, Wein, Teller, Löffel, Gabel, Messer, Becherlein, Stuhl, Bett, Dornen, Strauch, Baum, Wald, Berg, Erz, Gold, spitze Steine, Zange, usw.

Es ist durchaus möglich, die Requisiten zu vermehren. Aber es gibt sehr wenige Requisiten, die wir als die Hauptrequisiten bezeichnen können.

Der sprechende Spiegel gehört zu den wichtigsten Gaben im Märchen. Er ist zugleich eine wunderbare Gabe und ein Wahrsager, er spricht immer die Wahrheit aus.

Diese wunderbare Gabe wird der bösen und neidischen Königin gegeben. Wie in diesem Märchen der Fall ist, werden die Gaben nicht immer den Märchenhelden geschenkt, sondern sie können auch manchmal den bösen Figuren verliehen werden, um dem Märchenhelden Schwierigkeiten zu bereiten.

Anhand des zauberhaften Spiegels erfährt die böse Königin, wer die Schönste im ganzen Land ist. Nach der Auskunfterteilung begibt sie sich an den Zufluchtsort Sneewittchens, um ihm Böses anzutun.

Die Gaben wie der Schnürriemen, der Kamm und der Apfel werden der böswilligen Königin der Reihe nach verliehen. Zuerst bindet sie Sneewittchen mit dem Schnürriemen so fest, daß Sneewittchen außer Atem kommt und zur Erde niederfällt. Die Zwerge beleben es wieder, damit versagt der erste Versuch. Zum zweiten Mal wird ihr ein giftiger Kamm gegeben. Sie steckt den giftigen Kamm in die Haare von Sneewittchen und es fällt durch Vergiftung tot zur Erde nieder. Aber die Zwerge beleben es wieder. Damit hat auch der zweite Versuch keinen Erfolg. Zum dritten Mal bekommt sie einen giftigen Apfel. Sneewittchen, das einen Bissen von dem giftigen Apfel ißt, fällt tot zur Erde nieder. Die Zwerge können es diesmal nicht beleben. Der dritte Versuch gelingt für eine kurze Zeit.

Nach diesen tragischen Handlungen wird der Heldin eine Gabe verliehen. Diese ist der Sarg aus Glas. Durch diesen Sarg rettet sich Sneewittchen davon, daß es in die schwarze Erde versenkt wird, und es hat eine Chance, am Leben zu bleiben.

Ferner gibt es noch eine Gabe, die dem Prinzen gegeben wird, damit er die gottlose Königin bestrafen kann. Das sind die eisernen Pantoffeln, die über Kohlenfeuer gestellt werden. Wenn sie rotglühend sind, da muß die böse Königin in die Pantoffeln treten.

8.6. Motive im Märchen

8.6.1. Wundermotive

8.6.1.1. Der sprechende Spiegel

Die Besitzerin des Spiegels ist die böse und neidische Königin. Es kann auch sein, daß die Gaben ab und zu den Nebenfiguren anheimfallen. Wie in "Sneewittchen" können sie manchmal auch den bösen Figuren geschenkt werden, um dem Märchenhelden für eine bestimmte Zeit Schwierigkeiten zu bereiten.

Da der Spiegel im Märchen ein sprechendes Ding ist und ein Spiegel in der Tatsache nicht sprechen kann, bezeichnen wir ihn als einen zauberhaften Spiegel.

Wenn die böse Königin den zauberhaften Spiegel fragt:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

so antwortet er: "Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land" Wenn der Spiegel seiner Besitzerin, die gewünschte Antwort gibt, besteht kein Problem, zudem neidische Königin zufrieden ist und stolz darauf ist, weil sie weiß, daß der Spiegel immer die Wahrheit verrät. Aber nachdem Sneewittchen aufgewachsen ist, sagt der Spiegel zu der Königin, daß Sneewittchen tausendmal schöner als sie ist. Darüber wird sie gelb und grün vor Neid und ist beunruhigt. Somit hat die eifersüchtige Königin Sneewittchen zum

Nebenbuhler. Der Auftrag der bösen Königin ist von diesem Augenblick an, Sneewittchen zu vernichten.

Die Funktion des zauberhaften Spiegels geht damit nicht zu Ende. Eine andere wichtige Eigenschaft des Spiegels bringt der Vierzeiler zum Ausdruck, daß nämlich der Spiegel auf die Frage "Spieglein, Spieglein an der Wand wer ist die Schönste im ganzen Land?" folgendermaßen antwortet:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist doch noch tausendmal schöner als Ihr."

Dieser Vierzeiler gibt Auskunft über den Namen der schönsten Frau und über ihren Wohnort. Wenn die Schönste im Lande die neidische Königin ist, gibt es wieder kein Problem, aber wenn die Schönste jemand außer ihr ist, dann besteht eine Lebensgefahr für die Nebenbuhlerin; denn die eifersüchtige und böswillige Königin will die Schönste vernicht, zumal sie die Schönste sein will. Der Spiegel gibt der Königin den Namen und die Adresse der Schönste. Mit Hilfe des zauberhaften Spiegels findet die böse Königin Sneewittchen sehr leicht und ohne Schwierigkeit.

Der Spiegel schickt am Ende des Märchens die böse Königin zum Tode. Als sie zum letzten Mal den Spiegel fragt, wer die Schönste ist, erhält sie die folgende Antwort: "... aber die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr." Hier wird statt Sneewittchen die junge Königin erwähnt. Das bedeutet, daß das Leben der gottlosen Königin zu Ende geht, denn sie begibt sich in die Hochzeit Sneewittchens, ohne zu wissen, daß es mit einem Prinzen verheiratet ist.

Wenn wir diesen zauberhaft-magischen Spiegel technisch betrachten, sehen wir, daß er Ähnlichkeiten mit dem modernen Fernsehgerät aufweist.

Der Spiegel ist eine Variante zur Kristallkugel, in der eine Hexe dem Prinzen seine Verliebte oder dem König seine Feinde zeigt. Der magische Spiegel bzw. die Kristallkugel ist gleichsam der Vorläufer des Fernsehens. Hier nimmt das Märchen die Aufgabe der Science-fiction in Anspruch. Es

besteht kein Unterschied zwischen der Kristallkugel (Spiegel) und dem Fernseher, da beide "Zauberdinge" Nachrichten und Ereignisse aus aller Welt übermitteln.

8.6.1.2. Die sieben Zwerge

Obwohl der Jäger Sneewittchen in den Wald bringt, um es zu töten, aber er bringt es einfach nicht übers Herz, Sneewittchen zu schlachten, und er schenkt ihm das Leben. Sneewittchen, das sein Leben rettet, schweift im wilden Wald umher. Da begegnet es den wilden Tieren, die an ihm vorbei springen, aber sie tun ihm nichts. In den Märchen treffen die Diesseitigen die Jenseitigen meist im Wald, am See, Meer und auf dem Berg. Die wilden Tiere im Märchen sind die Jenseitigen, deshalb tun sie ihm nichts.

Sneewittchen tritt nun von der diesseitigen zu der jenseitigen Welt. Bald kommt es zu den sieben Zwergen. Sie sind auch die Jenseitigen. Die sieben Zwerge, die abgekapselt leben, gehen jeden Morgen in die Berge und suchen nach Erz und Gold, abends kehren sie wieder zurück. Aber als eine uneingeladene Gästin zu ihrem Haus kommt, fühlen sie sich gezwungen, die Gästin zu empfangen und zu bewirten. Da die gut- und barmherzigen sieben Zwerge tiefes Mitleid mit Sneewittchen fühlen, gestatten sie ihm, bei ihnen zu bleiben.

Obwohl die böse Stiefmutter dreimal zu den sieben Zwergen geht, trifft sie sie nicht. Es ist kein Zufall, daß die sieben Zwerge der bösen Königin nicht begegnen, denn der Märchenerzähler will, daß die skrupellose Königin ihre teuflischen Pläne verwirklicht. Aber sie machen ihre ominösen Pläne zunichte. Sie erlösen Sneewittchen zweimal vom Tode, und agieren sozusagen als eine "Rettungsmannschaft".

Zwischen den barmherzigen Zwergen und der erbarmungslosen Königin erfolgt ein erstaunlicher Kampf um Leben und Tod. Es geht um ein Kampf zwischen Gut und Böse. Während die Königin versucht, Sneewittchen zu töten, bemühen sich die Zwerge eifrigst, es am Leben zu erhalten. Dabei stirbt Sneewittchen plötzlich. Aber dann belebt es sich wieder. Dieser Fall wiederholt sich dreimal. Beim dritten Mal besiegt die böswillige Königin die barmherzigen Zwerge. Allerdings siegt letzten Endes das Gute über das Böse.

8.6.2. Gemeinschaftsmotiv

8.6.2.1. Stiefmutter

Die Mutter des Sneewittchens stirbt, nachdem sie es zur Welt gebracht hat. Sobald Sneewittchen auf die Welt kommt, wird es zur Waise. Als Sneewittchen noch ein Jahr alt war, nahm sich sein König-Vater eine andere Gemahlin, die sowohl Königin als auch die Mutter des Sneewittchens wird. Bis Sneewittchen sieben Jahre alt wird, leben sie glücklich, und zwischen der Stiefmutter und Sneewittchen besteht kein Problem. Die Königin im Märchen gehört nicht zu den bösen Stiefmüttern, die wir aus dem Alltag kennen.

Die herkömmliche Stiefmutter verhält sich wie eine Mutter, die ihre Stiefkinder skrupellos schlägt und keine Liebe und Mitleid zu den Kindern hat. Von Ausnahmen abgesehen ist die Stiefmutter aus dem Alltag eine Variante der Stiefmutter in "Aschenputtel", die ihre Kinder mit lauter Arbeit quält.

Bei der Stiefmutter unseres Märchens ist das nicht der Fall. Der einzige Grund des bösen Verhaltens der Stiefmutter besteht darin, daß sie stets auf Sneewittchen wegen ihrer Schönheit eifersüchtig ist. Vorher war die Königin die Schönste im Land. Nun aber hat sie einen Minderwertigkeitskomplex, weil Sneewittchen schöner als sie ist. Anders gesagt ist sie, im Vergleich zu Sneewittchen häßlich und kann diese Tatsache nicht hinnehmen. Mit großer Mühe versucht sie, wieder die Schönste im Land zu werden. Darum will sie ihre Stieftochter loswerden. Von diesem Augenblick an treten die Eigenschaften der Stiefmutter in den Vordergrund. Keine Stiefmutter würde ihre Stieftochter töten, da die Stieftochter schöner als sie ist.

Die Menschen zeigen meist stereotype Verhaltensweise gegenüber der Stiefmutter oder dem Stiefvater, d.h. sie sind in Vorurteilen verhaftet. Im allgemeinen vertrauen die Mütter auf den Stiefmüttern ihre Kinder nicht; das gilt auch für die Stiefväter. Bei irgendeinem Streit in der Gegenwart anderer kann sich die Stiefmutter durch ihr Verhalten selbst ins Unrecht setzen, auch wenn sie recht hat. Zwar setzt sich das Märchen "Sneewittchen" mit der Problematik der Stiefmutter auseinander, aber das Leitmotiv ist hier der Neid. So wie der Neid dem Teufel nicht die Hitze in der Hölle gönnt, betrachtet die Königin die Schönheit Sneewittchens mit Neid. Dem

Märchenerzähler geht es darum, den Unheil und Schaden zum Ausdruck zu bringen, den der Neid anrichtet.

gibt es in diesem Märchen eine Problematik der Stiefmutterschaft, aber die Hauptsache ist hier der Neid, bei dem die Stiefmutter die Schönheit des Sneewittchens nicht gönnt und Gleiches besitzen möchte.

8.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Die Erzähl-Form des Märchens ist natürlich Prosa, aber bei der Erzählung kommen einige Sätze in Vers-Form vor. Im Märchen "Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack" spricht die Ziege gereimt. Das Gleiche gilt auch für das Märchen "Sneewittchen", aber der Unterschied besteht darin, daß die Ziege auf alle Fragen, die ihr gestellt werden, eine Antwort gibt. Die Antwort der Ziege ist nicht immer richtig. Doch auf die Fragen der Königin sagt der Spiegel stets die Wahrheit. Dabei ändern sich die Fragen der Königin an den Spiegel nicht. Sie fragt ihn immer in der Art eines Refrains:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

Die Königin redet erst den Spiegel an, also sie ruft ihn mit seinem Namen, dann stellt sie ihm die Frage. Der magisch-zauberhafte Spiegel antwortet auf die Frage der Königin:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land."

Als Sneewittchen aber sieben Jahre alt war, änderte sich die Antwort des Spiegels:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr."

Nachdem die Königin Sneewittchen losgeworden ist, stellt sie wieder an den Spiegel eine Frage, deren Antwort heißt:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen

bei den Sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr."

Diese Antwort wird dreimal wiederholt. Als Sneewittchen im Sarg aus Glas wie tot lag, gab der Spiegel der Königin die folgende Antwort:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land."

Nach der Heirat des Sneewittchens mit einem Königssohn wird es Königin. Diesmal antwortet der Spiegel auf die Frage der bösen Königin wie folgt:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr."

Die Wortgruppen wie Wand-Land, hier-Ihr, Bergen-Zwergen bilden untereinander einen Reim.

Die unterschiedlichen Antworten des Spiegels zeugen davon, daß er immer die Wahrheit spricht. Während die einfältigen Antworten der Ziege dem Leser/Hörer zum Überdruß geworden sind, ergötzt sich der Rezipient an den Antworten des Spiegels. Dies ist darauf zurückzuführen, daß die Verse des Spiegels der Erzählung Spannung verleihen.

8.8. Ort und Zeit im Märchen

Die Handlung des Märchens verläuft in der diesseitigen Welt, bis zu dem Zeitpunkt, wo der Jäger Sneewittchen in den Wald führt. Nachdem er Sneewittchen das Leben geschenkt hat, läuft es in den dunklen Wald. Damit tritt es in das Jenseits ein. Sneewittchen nimmt mit den sieben Zwergen im Jenseits eine Verbindung auf. Da Sneewittchen bei ihnen bleibt, spielt sich auch die Handlung im Jenseits ab. Sneewittchen betritt erst dann wieder das Diesseits, als der Prinz es zum Schloß bringt.

Für die Märchenfiguren besteht zwischen Diesseits und Jenseits kein Unterschied, weil sie vom Diesseits zum Jenseits oder vom Jenseits zum Diesseits transzendieren können, um ihre Probleme zu bewältigen.

Von der physikalischen Zeit her besteht kein Unterschied zwischen Diesseits und Jenseits. In beiden Welten verläuft alles nach den physikalischen Gesetzen, so daß die Tageszeiten im Jenseits ebenfalls den Naturgesetzen unterworfen sind.

8.9. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

8.9.1. Wiederholung

Im Märchen tritt die Königin siebenmal vor den Spiegel und stellt ihm jedesmal die Frage, wer die Schönste im Land sei. Der Spiegel antwortet ihr siebenmal, aber seine Antworten sind verschieden, er antwortet auf die Frage der Königin zweimal: "Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land", einmal: "Sneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr."; dreimal: "Sneewittchen über den Bergen, bei den sieben Zwergen ist noch tausendmal schöner als Ihr" und einmal: "die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr". Die Märchen, die wir zwar analysiert haben, kennen keinen Vorgang, der sich siebenmal wiederholt. Obwohl ein Vorgang siebenmal wiederholt wird, sind die Wiederholungen nicht zum Überdruß geworden. Neben der "heiligen Siebenzahl" dominiert auch hier die magische Dreizahl. Hier seien die Handlungen aufgezählt, die sie dreimal wiederholen:

- a- Der Spiegel antwortet auf die Frage der Königin dreimal:
 "Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
 aber Sneewittchen über den Bergen
 bei den sieben Zwergen
 ist noch tausendmal schöner als Ihr."
- b- Die Königin versucht Sneewittchen dreimal zu töten.
- c- Sie geht dreimal zu den sieben Zwergen, um Sneewittchen umzubringen.
- d- Sie kehrt dreimal zum Schloß zurück.
- e- Sie verkleidet sich dreimal, zunächst in eine alte Krämerin, dann in ein altes Weib und zuletzt in eine Bauersfrau.
- f- Sie will dreimal Sneewittchen etwas verkaufen. Die Dinge, die sie verkauft, sind Schürriemen, Kamm und Apfel.
- g- Sneewittchen wird dreimal von ihr betrogen und öffnet die Tür.

- h- Die Zwerge versuchen das Leben von Sneewittchen dreimal zu retten, sie haben zweimal Erfolg, aber beim drittenmal scheitern sie.

8.9.2. Dreizahl

Die Dreizahl, die im Märchen die Anzahl der Dinge und Figuren repräsentiert:

- a- Es fällt drei Tropfen Blut in den Schnee.
- b- Die Zwerge weinen drei Tage lang.
- c- Die drei Tiere, eine Eule, ein Rabe und ein Täubchen, beweinen Sneewittchen.
- d- Die Schönheit Sneewittchens ähnelt drei Dingen. Sneewittchen sieht so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarz wie das Holz aus.

Neben der Dreizahl bezeichnet die Siebenzahl die Dinge und Figuren im Märchen:

- a- Sneewittchen ist sieben Jahre alt.
- b- Es gibt im Märchen sieben Zwerge, sieben Berge, sieben Tellerlein, sieben Löfflein, sieben Messerlein, sieben Gäblein, sieben Becherlein, sieben Bettlein, sieben Lichtlein.

Die Dreizahl wird zugleich als handlungsbildende Zahl angegeben:

- a- Der Spiegel antwortet auf die Frage der Königin dreimal gleich.
- b- Die Königin versucht Sneewittchen dreimal zu töten.
- c- Sie geht dreimal zu den Zwergen.
- d- Sie kehrt dreimal zum Schloß zurück.
- e- Sie verkleidet sich dreimal.
- f- Sie will dreimal etwas verkaufen.
- g- Sneewittchen wird dreimal betrogen und öffnet die Tür.
- h- Die Zwerge versuchen das Leben des Sneewittchens dreimal zu retten.

8.9.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Die Heldin des Märchens ist eine Königstochter. Ihre Stiefmutter, eine schöne Frau, ist auf die Schönheit des Sneewittchens eifersüchtig, da es

schöner als sie ist. Deshalb wünscht sie sein Tod. Sobald Sneewittchen vom Schloß entfernt wird, erfährt sie eine ungerechte Behandlung. Sie wird zugunsten der Königin beachteiligt.

Der Jäger hat Mitleid mit Sneewittchen und schenkt ihm sein Leben. Zugleich bemitleiden die sieben Zwerge es und erlauben ihm, bei ihnen zu bleiben.

Daraus wird deutlich, daß Sneewittchen aufgrund der ungerechten Behandlung und Heimsuchung viel Leid ertragen muß. Letzten Endes jedoch hat das Schicksal es gut mit ihm gemeint. Dank ihrer bezaubernden Schönheit ist es einem Prinzen aufgefallen, der dann Sneewittchen in einem gläsernen Sarg zum Schloß bringt, um es zu heiraten.

8.9.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Der Held bildet den Mittelpunkt der Erzählung. Das Märchen "Sneewittchen" hat einen weiblichen Held. Zuvor haben wir die weiblichen Helden als aktive und passive Heldinnen in zwei Gruppen eingeteilt. Auf Grund dieser Einteilung können wir Sneewittchen zu der Kategorie der passiven Heldinnen zählen, die das Ziel ihrer Wünsche erreicht.

Mit zäher Geduld und Leichtgläubigkeit versucht es, sich vor den Bosheiten ihrer Stiefmutter zu schützen. Schließlich kommt es dank des Prinzen aus dieser Zwickmühle heraus.

IX. FRÄULEIN NARDANIYE

9.1. Thema

Die arme Tochter, die sich von der Verleumdung und den tötlichen Fallen ihrer böswilligen Stiefmutter dank ihrer Freunde rettet, heiratet einen Prinzen.

9.2. Handlung

In diesem Märchen geht es um einen armen Mann, der eine Tochter hat und dessen Frau gestorben ist. Auf Wunsch seiner Tochter heiratet er ihre Lehrerin.

Nach einer Weile beginnt die Frau auf ihre Stieftochter eifersüchtig zu sein und beschließt, dieses Mädchen loszuwerden. Eines Tages schickt die Frau ihre Stieftochter mit den Gefährten zu spielen. Nach langer Zeit bringt sie ihr Essen und Wasser in einen Krug, in den sie eine Schlange gelegt hat. Das Mädchen trinkt das Wasser, aber sie merkt nicht, daß sie eine Schlange verschluckt. Nach dieser Zeit wird ihr Leib von Tag zu Tag dicker. Die Stiefmutter, die zu ihrem Mann sagt, daß seine Tochter schwanger ist, verleumdet das Mädchen aus Neid. Da ihr Mann rechtschaffen ist, haben ihre Worte ihn im Innersten berührt. Er führt seine Tochter auf einen Berg. Während sie dort schläft, verläßt er sie und kommt zurück nach Haus. Nachdem sie erwacht, gelangt sie an einen Bach. Im Bach will sie eine religiöse Waschung verrichten, da kommt eine Schlange mit ihren Jungen aus ihrem Mund heraus. Damit ist sie das Gewicht in ihrem Bauch los. Als es zu dunkeln begann, kam sie zu einem Haus, das ist das Haus der vierzig Räuber. Das Mädchen erzählt ihnen, was es erlebt hat. Die vierzig Räuber nehmen es als Schwester auf. Inzwischen fragt die Stiefmutter den Vollmond, wer am schönsten sei. Er sagt ihr, daß Fräulein Nardaniye am schönsten ist. Darauf nimmt sie einen Korb Giftkirschen und verkleidet sich in eine Verkäuferin und geht zu ihrer Stieftochter. Sie verkauft ihr ein halbes Okka Kirschen. Die vierzig Vögel fressen alle Kirschen, so daß für das Mädchen keine einzige Kirsche mehr übrigbleibt. Aber alle vierzig Vögel, die von giftigen Kirschen gefressen haben, sterben. Damit bleibt das Mädchen am Leben. Am nächsten Tag bringen die Brüder dem Mädchen wieder vierzig Vögel. Nach einem Monat wird es wieder Vollmond. Die Stiefmutter fragt den Vollmond, wer am

schönsten sei. Er gibt ihr die Antwort, daß Fräulein Nardaniye am schönsten ist. Diesmal nimmt sie eine Tüte Kauharz und geht wieder zu dem Mädchen. Das Mädchen gibt diesmal den Vögeln kein Kauharz, obwohl sie ihm bitten. Sobald das Mädchen das giftige Harz kaut, fällt es nieder. Es wird Abend, ihre Brüder kommen nach Haus, sie glauben, daß ihre Schwester gestorben ist, und sie legen sie in einen goldenen Sarg. Eines Tages sieht ein Prinz den Sarg, er nimmt ihn von den vierzig Räubern und bringt ihn zum Schloß. Bei der Öffnung des Sarges sieht er das schönste Mädchen der Welt und verliebt sich in sie. Der Prinz verliert vor Liebe den Verstand. Dabei bemerkt sein Lala, daß der Prinz von Tag zu Tag bleicher wird, und er will ihm helfen. Deshalb öffnet er auch den Sarg und sieht, daß das Mädchen im Sarg nicht tot ist. Nach einer kurzen Untersuchung merkt er, daß sich ein Kauharz in seinem Mund befindet, und er holt es heraus, wobei es erwacht und die Augen öffnet. Nachdem es die vierzig Räuber zum Fest eingeladen haben, machen der Prinz und Fräulein Nardaniye vierzig Tage und vierzig Nächte lang Hochzeit. Der Prinz läßt dann ihren Vater holen. Der Vater und seine Tochter umarmen sich, und das Mädchen erzählt alles, was es erlebt hat. Die Stiefmutter wird zu dem Prinzen gebracht und wird dadurch bestraft, daß sie an die Schwänze von vierzig Maultieren gebunden wird. Sie wurden glücklich und haben das Ziel ihrer Wünsche.

9.3. Motivreihe

- 1- Die Stiefmutter beginnt auf ihre Stieftochter eifersüchtig zu sein, da sie schöner als sie ist. Und sie beschließt, dieses Mädchen loszuwerden.
- 2- Die Stiefmutter läßt der Stieftochter "Nardaniye" eine Schlange schlucken, so daß sie schwanger aussieht. Sie wird daher vom Vater ausgesetzt.
- 3- So flüchtet Nardaniye zu den vierzig Räubern, die sie als Schwester aufnehmen.
- 4- Die Stiefmutter, die durch die Befragung des Vollmonds erfährt, daß sie noch lebt, kommt zu ihr und gibt ihr Giftkirschen. Sie ißt nicht und bleibt am Leben.

- 5- Sie gibt ihr das zweite Mal ein giftiges Kauharz. Sobald sie es kaut, fällt sie zur Erde nieder. Die Brüder, die vierzig Räuber, legen sie in einen goldenen Sarg.
- 6- Der Prinz nimmt den Sarg von den vierzig Räubern und bringt ihn zu seinem Schloß, da er sich in die Verstorbene verliebt hatte.
- 7- Der Lala des Prinzen holt das giftige Kauharz aus dem Mund des Mädchens heraus und wird vom Tode erweckt und heiratet den Prinzen.

9.4. Die Figuren und ihre Funktionen im Märchen:

- 1. Hauptfiguren:**
- Die Tochter** : sie heißt Fräulein Nardaniye, sie ist die Heldin des Märchens.
 - Die Stiefmutter** : sie ist die Lehrerin von Nardaniye. Aber auf den Wunsch von Nardaniye heiratet ihr Vater sie.
 - Der Prinz** : er ist Sohn eines Padischahs, er heiratet Nardaniye und bestraft die Stiefmutter.
- 2. Nebenfiguren:**
- Der Mann** : er ist der Vater von Nardaniye. Es trifft ihn schwer, daß seine Tochter schwanger ist.
 - Die vierzig Räuber:** sie nehmen Nardaniye als Schwester auf.
 - Der Lala (= Prinzenzieher):** Mit dessen Erfahrung und Hilfe wird Nardaniye wieder ins Leben zurückgerufen.
 - Die Schlange** : sie wird von Nardaniye verschluckt. So sieht Nardaniye schwanger aus.
 - Die Biene** : sie summt wie ein Wiegenlied.
 - Die vierzig Vögel (I):** Sie fressen giftige (Kirschen) und sterben.

Die vierzig Vögel (II): Die Räuber bringen
 Nardaniye weitere vierzig
 Vögel, die schöner sind als die
 vorigen.

Die vierzig Maultiere: Die Leute binden die böse
 Stiefmutter an die Schwänze
 der vierzig Maultiere.

Der Mond : Er ist in jedem Monat nur
 einmal Vollmond. Der
 Vollmond besagt, wer am
 schönsten ist, wenn man ihn
 fragt.

Die Heldin des Märchens heißt Fräulein Nardaniye. "Nardaniye" ist ein zusammengesetztes Wort, es besteht aus "Nar (= Granatapfel)" und "tane (=Kern)". Das Wort "Nardaniye" bedeutet auf Deutsch "Granatapfelkern". Nardaniye verleiht sowohl dem Märchen als auch der Heldin ihren Namen.

Die Heldin steht im Mittelpunkt der Handlungen. Zwar verlaufen sie in ihrer Umwelt, aber nicht unter ihrer Aufsicht, weil sie eine passive Heldin ist.

Die Stiefmutter erscheint als die einzige böse Figur im Märchen. Im Gegensatz zu Nardaniye ist sie eine aktive Figur. Um ihre Stieftochter loszuwerden, trägt sie die Handlungen mit verschiedenartigen tödlichen Schlingen, bis der Prinz hinter der Szene auf seinen Auftritt wartet.

Der Prinz tritt als ein rettender Engel auf, als man an den Tode der Heldin glaubte. Der Prinz ist gleichsam der Erlöser und Behüter der Protagonistin. Nachdem der Prinz auf die Bühne tritt, verläuft die Handlung unter seiner Regie. Er heiratet Fräulein Nardaniye und bestraft die boshafte Stiefmutter.

Der Vater von Nardaniye heiratet eine Frau, die seine Tochter empfohlen hat. Er spielt unwissend bei der Intrige seiner Frau mit und merkt nicht, daß seine Frau einen Anschlag auf seine Tochter geplant hat.

Die vierzig Räuber kommen im Märchen als gutherzige Menschen vor, die eine passive Funktion wie die Heldin erfüllen. Sie nehmen Nardaniye als Schwester auf, aber sie machen nichts, um ihre Schwester zu beschützen.

Der Lala (= Prinzenerzieher) spielt eine kleine aber wichtige Rolle. Mit seiner Erfahrung findet er das giftige Harz im Mund von Nardaniye und er erweckt sie zum Leben. Mit seinem Erfolg freut sich der Prinz.

Die Schlange ist meist in den Märchen und in anderen Erzählungsarten ein Symbol der Bosheit. Auch in dem Märchen "Fräulein Nardaniye" hat sie die Aufgabe, einen heimtückischen Anschlag auf Nardaniye auszuführen.

Die vierzig Vögel erretten Nardaniye vom Tode, indem sie die giftige Kirschen fressen und selber an ihrer Stelle sterben. Die vierzig Räuber können ihre Schwester nicht vor dem geplanten Attentat schützen, aber das gelingt den vierzig Vögeln. Die anderen vierzig Vögel hingegen sind nicht imstande, das giftige Kauharz von Nardaniye zu nehmen.

Die vierzig Maultiere kommen meist heraus, wenn es sich um die Bestrafung der bösen Figuren handelt.

9.5. Requisiten im Märchen:

Als wichtigste Requisiten finden sich im Märchen:

Der sprechende Mond, ein salziger Blätterteig, die Schlange in einem Krug Wasser, ein Korb Giftkirschen, das giftige Kauharz. Der Bach, die vierzig Vögel, ein goldener Sarg. Die vierzig Schläge mit dem Beil, die vierzig Schäge mit vierzig Maultieren.

Ein salziger Blätterteig und die Schlange in einem Krug Wasser sind die ersten Gaben, die der bösen Stiefmutter gegeben werden. Die Stiefmutter gibt zuerst Fräulein Nardaniye einen salzigen Blätterteig. Da Nardaniye einen brennenden Durst verspürt, gibt sie ihr ein Krug Wasser, in dem sich eine Schlange befindet. Beim Wassertrinken verschluckt Nardaniye auch die

Schlange. Damit erfüllen diese Gaben die ominösen Wünsche der bösen Stiefmutter, und sie wird Nardaniye los.

Der Vater von Nardaniye führt sie auf einen Berg und dort wird er Nardaniye mit Hilfe der Gaben los, die aus der Biene und dem Schilfhalm bestehen.

Nardaniye rettet sich von diesem schlechten Zustand durch eine rituelle Waschung. Hinter dieser Aktion steht natürlich Gott. Aus diesem Grund können wir hier nicht von einer Gabe nicht sprechen.

Die bedeutendste Gabe im Märchen ist der sprechende Mond. Dieser wunderliche Mond spricht nicht immer, er spricht nur einmal im Monat, d.h., wenn es Vollmond ist und er gibt erst dann eine Antwort, wenn man ihn fragt. Er deckt immer die Wahrheit auf, er ist also ein Wahrsager. Da er der bösen Stiefmutter gegeben wird, wird er natürlich nur von ihr benutzt. Durch die Befragung des Vollmonds erfährt die böse Stiefmutter, wer am schönsten ist. Sie wiederholt das zweimal. Aber die beiden Antworten des Vollmonds lauten: Fräulein Nardaniye. Auf Grund dieser Antwort setzt die böse Stiefmutter ihren Plan, Nardaniye zu töten, in die Tat um.

Ein Korb Giftkirschen und das giftige Kauharz sind die weiteren Gaben, die wieder der bösen Stiefmutter geschenkt werden. Der Versuch des Giftmords der bösen Stiefmutter wird von den vierzig Vögeln verhindert, die der Heldin als eine Gabe verlieht werden.

Die Stiefmutter erreicht bei ihrem zweiten Versuch mit dem giftigen Kauharz ihr Ziel. Die Heldin wird in einen Sarg aus Gold gelegt. Sie rettet sich dank dieser Gabe dadurch, daß sie beerdigt wird. Damit hat sie wenigstens noch für eine kurze Zeit Chance, noch am Leben zu bleiben.

Die letzten Gaben, die vierzig Schläge mit dem Beil und die vierzig Schläge mit vierzig Maultieren, werden dem Prinzen gespendet, um die boshafte Stiefmutter zu bestrafen. Die Stiefmutter hat vor diesen zwei ominösen Gaben das geringere Übel zu bevorzugen und wählt daher die vierzig Schläge mit den vierzig Maultieren aus.

9.6. Motive im Märchen

9.6.1. Wundermotiv

9.6.1.1. Der sprechende Mond

Da der Mond im Märchen eine sprechende Gabe ist, nennen wir ihn einen magisch-zauberhaften Mond. Er spricht nur dann, wenn es Vollmond ist. Mit ihm spricht nur die herzlose Stiefmutter. Deshalb ist er eine Gabe, die ihr verlieht wird.

Nachdem die Stiefmutter Nardaniye losgeworden ist, geht sie in den Vollmond hinaus und fragt ihn:

"Mond, mein Mond,
wer ist am schönsten, du oder ich?"

so antwortet er von oben:

"Du bist nicht die Schönste, ich bin nicht der Schönste,
Fräulein Nardaniye ist am schönsten."

Damit sagt der magisch-zauberhafte Mond, daß Nardaniye am schönsten und am Leben ist. Sobald die Stiefmutter die Aussage des Monds hört, wird sie sehr beunruhigt fürchtet und sich allmählich, weil ihre Tat nicht verborgen bleibt. Auf die Antwort des Mondes hin sucht die Stiefmutter Nardaniye auf, um sie zu töten. Indem sie ihren Mann überlistet, erfährt sie, wo er Nardaniye ausgesetzt hat. Es dauert nicht lange, daß sie Nardaniye findet. Sie verkauft ihr Giftkirschen und glaubt daran, daß ihre Stieftochter in kurzer Zeit stirbt, und dann kehrt sie zurück nach Haus.

Nach einem Monat wird es wieder Vollmond und die böse Stiefmutter geht zu dem Vollmond und fragt ihn:

"Mond, mein Mond,
wer ist am schönsten, du oder ich?"

Die Antwort des Monds ist wieder wie zuvor. Sie lautet:

"Du bist nicht die Schönste, ich bin nicht der Schönste,
Fräulein Nardaniye ist am schönsten."

Da der magische Mond nur einmal im Monat spricht, kann die Stiefmutter ein Monat später erfahren, ob Nardaniye lebt. Deshalb verübt sie nur einmal im Monat auf Nardaniye ein Attentat. Der zweite Attentatversuch hat Erfolg. Aber die Stiefmutter weiß es nicht. Sie fragt auch den magischen Mond nicht, um es zu erfahren. Sie fragt ihn nicht, wer am schönsten ist und ob Nardaniye noch lebt. Hier steht ein stumpfes Motiv. Deshalb können wir nicht erfahren, ob der Mond sagt, daß er selbst oder die Stiefmutter am schönsten ist.

9.6.1.2. Die vierzig Räuber

Nachdem Nardaniye durch eine rituelle Waschung ihr "schwangerartiges" Aussehen loswird, sucht sie einen Zufluchtsort auf dem Berg. Nun ist sie im Jenseits. Gegen Abend flüchtet sie zu den vierzig Räubern, die wir als die Jenseitigen bezeichnen. Nach meiner Meinung kommt das Motiv "vierzig Räuber" von dem islamischen Mythos. Im islamischen Mythos befinden sich "vierzig Heilige (Kırklar)". Das Türkische kennt eine Redensart, die man "sich unter die vierzig Heiligen mischen" nennt. Wenn jemand plötzlich verschwindet, oder wenn sich jemand dem Gottesdienst widmet, spaßt man mit ihm und sagt, daß er sich unter die vierzig Heiligen mischt. Darum bezeichnen wir die vierzig Räuber im Märchen als die Jenseitigen. Obwohl sie Räuber sind, rauben sie nicht, sondern helfen einem Mädchen, das in Schwierigkeiten geriet. Obendrein nehmen sie es als Schwester auf. Sie sind gutherzig und rechtschaffen.

Die gutherzigen Räuber nehmen nur mit den guten Diesseitigen Kontakt auf. Sie treten mit dem Prinzen und Nardaniye in Verbindung, aber begegnen der bösen Stiefmutter nicht. Die gutherzigen Räuber retten Nardaniye das Leben mit Hilfe der vierzig Vögel, die sie Nardaniye schenken. Zum zweiten Mal können sie aber die heimtückischen Pläne der bösen Stiefmutter, Nardaniye zu vergiften, nicht vereiteln.

9.6.2. Gemeinschaftsmotiv

9.6.2.1. Stiefmutter

Nardaniye, deren Mutter vor vielen Jahren gestorben war, ist ein Mädchen von zwölf oder dreizehn Jahren. Ihr Vater hat sie gern. Als sich der Mann nicht entschließen kann, wen er heiraten soll, schlägt ihm Nardaniye vor, daß er ihre Lehrerin heiratet. Nardaniye sagt zu ihrem Vater: "Wenn du heiraten willst, dann heirate meine Lehrerin. Eine andere will ich nicht." Sie wird vom Schicksal heimgesucht, denn ihre Worte haben an ihrem Schicksal schuld.

Die Stiefmutter beginnt nach einer Weile auf Nardaniye eifersüchtig zu werden. Wir können nicht näher erfahren, wieso die Stiefmutter von Neid erfüllt ist. Der Neid ist hier auf zwei Gründe zurückzuführen: 1. Nardaniye ist schöner als sie, 2. Der Mann hat seine Tochter lieber als sie. Aus diesen Motiven heraus versucht sie Nardaniye zu töten. Indem sie ihr wahres Gesicht verbirgt, beginnt sie die Rolle der guten Mutter zu spielen. Sie führt ihre Pläne einzeln durch, und endlich verleumdet sie Nardaniye. Das Aussehen von Nardaniye unterstützt die Behauptung der Stiefmutter. Hier werden alle Bosheiten der Stiefmutter mit ihren Einzelheiten dargelegt. Der Vater ist rechtschaffen und der Zustand seiner Tochter trifft ihn schwer. Das türkische Volk wirkt sehr sensibel auf die Kränkung der Ehre, denn es mißt dem folgenden Sprichwort große Bedeutung bei, zumal Ehre für ihn eine der wichtigsten moralischen Grundsätze ist: "Ehre verloren, alles verloren." Der Mann führt seine Tochter auf die Berge und setzt sie dort aus. So erreicht die Stiefmutter ihr Ziel.

Nardaniye vertraut fest auf Gott und verrichtet eine religiöse Waschung. Da verwirklicht sich ein Wunder, sie wird die Schlange im Bauch los. Selbst Gott kann sich zu dieser bösen Verleumdung nicht indifferent verhalten, und er nimmt Nardaniye in seine Obhut.

In gleicher Nacht erfährt die Stiefmutter, daß Nardaniye noch lebt und sie am schönsten ist. Sie wird darüber unruhig, weil sie befürchtet, daß Nardaniye nach Haus kommt und alles ihrem Vater erzählt. Sie hat davor Angst daß ihre Tat an das Tageslicht kommen wird. Nun versucht sie Nardaniye zweimal zu töten, damit ihre Tat verborgen bleiben kann. Die

Schönheit von Nardaniye interessiert sie nicht mehr. Wir sehen hier wiederum das Verhalten einer bösen Stiefmutter.

9.7. Erzähl-Form und Stil des Märchens

Im Märchen erscheinen einige Sätze in Vers-Form, wenn sie auch sehr wenig sind. Zwischen der Stiefmutter und dem Mond beginnt der Dialog mit den folgenden Worten:

"Mond, mein Mond,
wer ist am schönsten, du oder ich?"

Wir können hier nicht sagen, daß diese Worte eine Vers-Form haben. Sie tragen keine Eigenschaft von Versen, sondern sie sind eine einfache Anrede und ein Fragesatz. Auf die Frage der Stiefmutter gibt der Mond eine Antwort:

"Du bist nicht die Schänste, ich bin nicht der Schönste,
Fräulein Nardaniye ist am schönsten."

In diesen Zeilen spürt man wenigstens eine Harmonie bzw. eine Lautharmonie. Deshalb kann man diese zwei Zeilen zum Teil als Doppelvers bezeichnen.

Im Märchen wird der Dialog zwischen dem Mond und der Stiefmutter zweimal wiederholt. Außer der beiden Dialoge in Vers-Form ist die Erzählweise gänzlich in Prosa-Form dargestellt.

9.8. Ort und Zeit im Märchen

Bis Nardaniye eine religiöse Waschung im Bach verrichtet, verläuft die Märchenhandlung in der diesseitigen Welt. Danach vollzieht sich ein Wunder und Nardaniye wird die Schlange im Bauch los. In dem Augenblick, wo Gott eingreift, beginnt die Handlung in der jenseitigen Welt zu verlaufen. Nardaniye flüchtet zu den vierzig Räubern, die wir als die Jenseitigen bezeichnen. Nardaniye nimmt mit den Jenseitigen eine Kontakt auf, und fängt mit ihnen zu leben an. Bis der Königssohn Nardaniye ins Schloß bringt, spielt

sich die Märchenhandlung im Jenseits ab. Von diesem Augenblick bis zum Ende des Märchens läuft sie wieder im Diesseits ab.

Die Märchenfiguren können vom Diesseits zum Jenseits und umgekehrt transzendieren. Die Diesseitigen (Nardaniye, Stiefmutter und Prinz) überschreiten die Grenzen der Erfahrung, des Bewußtseins, des Diesseits und gehen in den Bereich des Jenseits hinüber. Die Jenseitigen (die vierzig Räuber) aber kommen aus dem Bereich jenseits der Erfahrung und des Bewußtseins ins Diesseits herüber.

Das Zeitmaß und die Zeiteinheit sind sowohl im Diesseits als auch im Jenseits identisch d.h. Tag, Monat und Jahr sind im physischen und im metaphysischen Bereich physikalischen Gesetzen unterworfen.

Die Märchenhandlung umfaßt etwa 5 bis 7 Jahre. Nardaniye, die am Anfang des Märchens zwölf oder dreizehn Jahre alt ist, heiratet am Ende des Märchens einen Prinzen. Betrachten wir das Heiratsalter als 17 bis 20, so ist erkenntlich, daß die erzählte Zeit im Märchen 5 bis 7 Jahre anhält.

9.9. Eigenschaften des Märchens als Epische Form

9.9.1. Wiederholung

Im Märchen finden sich sehr wenige Wiederholungen. Die Geschehen werden höchstens zweimal rekapituliert. Dazu gehören:

- a- Die Stiefmutter spricht mit dem Mond zweimal.
- b- Der Mond antwortet der Stiefmutter zweimal.
- c- Die Stiefmutter geht zweimal zu den vierzig Räubern, um Nardaniye zu vergiften.
- d- Sie verkleidet sich zweimal in eine andere Gestalt.
- e- Sie verkauft Nardaniye zweimal Etwas, nämlich einmal Giftkirschen und einmal giftiges Kauharz.
- f- Nardaniye wird zweimal betrogen und öffnet die Tür.

9.9.2. Dreizahl

Im Märchen erscheint die Dreizahl weder als die Zahl der Dinge und Figuren noch als die handlungsbildende Zahl. Aber wir können etwa sagen, daß die Stiefmutter von drei Dingen profitiert, um Nardaniye in die Falle zu locken. Diese sind ein salziger Blätterteig, ein Krug Wasser und eine Schlange.

In unseren Märchen ist bemerkbar, daß die Vierzigzahl meist als die Zahl der Dinge, Figuren und der Zeitangabe verwendet wird. Das geht aus folgenden Motiven hervor:

- a- Die vierzig Räuber, die Nardaniye helfen.
- b- Die vierzig Vögel, die Giftkirschen fressen und sterben.
- c- Die vierzig Vögel, die Nardaniye von den Räubern geschenkt werden, und die schöner als die vorigen Vögel sind.
- d- Nardaniye und der Prinz machen vierzig Tage und vierzig Nächte lang eine Hochzeit.
- e- Zur Bestrafung der bösen Stiefmutter bedient sich das Märchen der vierzig Schläge mit dem Beil und der vierzig Schläge mit den Maultieren. Sie bevorzugt die vierzig Schläge mit den Maultieren.

9.9.3. Sieg der armen und verachteten Menschen

Nardaniye, Tochter eines armen Mannes, ist die Heldin des Märchens ist. Auf Grund der Verleumdung ihrer Stiefmutter setzt sie ihr Vater in den Bergen aus. Da der Vater und insbesondere die Mutter sie ungerecht und grausam behandelt, ist sie benachteiligt worden. Die vierzig Räuber haben Mitleid mit Nardaniye, nehmen sie als Schwester auf und erlauben ihr bei ihnen zu bleiben. Wie hieraus ersichtlich wird, ist Nardaniye ein armes Mädchen, das des Schutzes bedarf. Aber sie heiratet dank ihres Glückes und ihrer Schönheit einen Prinzen. Dadurch wird das arme Mädchen eine Königin und erreicht das Ziel ihrer Wünsche.

9.9.4. Der Held steht immer im Mittelpunkt

Der Held ist gewöhnlich nicht nur eine Hauptfigur in der Handlung, sondern er steht gleichzeitig im Mittelpunkt der Erzählung. Nardaniye ist ein weiblicher Held, aber sie ist eine passive Heldin und erträgt mit einer bemerkenswerten Geduld und Leichtgläubigkeit das Anfallen ihrer Stiefmutter. Eigentlich muß sie es erdulden, weil sie nichts tut, um sich zu retten. Gleichzeitig wartet sie für ihre Rettung auf einen Prinzen im goldenen Sarg.



X. ANALOGIEN UND DIFFERENZEN ZWISCHEN DEN MÄRCHEN

10.1. Aufbau

Der Aufbau der Märchen "Sneewittchen" und "Nardaniye" weist oft ähnliche Merkmale auf. Der Ausgangspunkt der beiden Märchen (Das Verhalten der Stiefmütter) und der Handlungsverlauf (die Abenteuer, die die Heldinnen erlebt haben) sowie der Märchenschluß (Happy-End) sind im Grunde genommen fast gleich. Natürlich finden sich einige Differenzierungen zwischen der Entstehung des Gehehens und der Zahl der Figuren, Dinge und Zeitangaben. Diese Unterschiede beruhen auf den Aufbau und Erzählstil.

Die Mutter des Sneewittchens stirbt am Anfang des Märchens und sein Vater heiratet eine andere Gemahlin, als Sneewittchen ein Jahr alt ist. Die Mutter von Nardaniye ist schon vor Beginn des Märchens gestorben, und auf den Wunsch von Nardaniye heiratet ihr Vater ihre Lehrerin, als sie zwölf bis dreizehn Jahre alt ist.

Die neue Königin, Stiefmutter des Sneewittchens, will Sneewittchen loswerden, da es schöner als sie ist. Das Motiv für diese Tat ist Neid. Im Märchen "Nardaniye" will die Stiefmutter Nardaniye loswerden, aber der Grund davon wird nicht deutlich. Aus dem Handlungsverlauf erfahren wir später, daß das Motiv ihrer Tat Neid ist.

Die Königin befiehlt einem Jäger, Sneewittchen in den Wald zu führen und abzustechen. Auf diese Weise entfernt sie es von dem Schloß. Im Märchen "Nardaniye" aber entfernt die Stiefmutter Nardaniye aus dem Haus, indem sie anschwärzt und verleumdet.

Sneewittchen fleht dem Jäger um sein Leben. Bei Nardaniye hingegen besteht keine Lebensgefahr. Sie rettet sich mit Gottes Hilfe.

Eine weitere Analogie besteht darin, daß Sneewittchen zu den sieben Zwergen, und Nardaniye zu den vierzig Räubern flüchtet, um einer Lebensgefahr zu entgehen.

Die Königin in "Sneewittchen" geht dreimal zu den Zwergen, um Sneewittchen zu töten. Beim dritten Mal erreicht sie ihr Ziel. Die Stiefmutter in "Nardaniye" begibt sich zweimal zu den Räubern, um Nardaniye zu vergiften. Der zweite Versuch bringt den gewünschten Erfolg.

Die Zwerge retten zweimal das Leben Sneewittchens. Das Leben von Nardaniye retten nicht die Räuber, sondern die vierzig Vögel.

Sneewittchen wird von den Zwergen in einen gläsernen Sarg gelegt, Nardaniye von den Räubern in einen goldenen Sarg.

Die Königin kann mit dem magischen Spiegel sprechen, wann sie will, und mit dessen Hilfe erfährt sie, wo Sneewittchen wohnt. Die Stiefmutter in "Nardaniye" kann mit dem zauberhaften Mond in einem Monat nur einmal sprechen. Der sprechende Mond gibt über den Wohnort von Nardaniye keine Auskunft.

Sneewittchen im gläsernen Sarg wird vom Tode erweckt, während es zum Schloß gebracht wird. Auch Nardaniye im goldenen Sarg wird ins Leben zurückgerufen, nachdem sie sich lange im Schloß aufgehalten hat.

Sneewittchen, eine Prinzessin, und Nardaniye, ein armes Mädchen, werden Königin, indem die Prinzen sie heiraten.

Im Märchen "Sneewittchen" wird die böse Königin zur Hochzeit eingeladen. Vom Vater des Sneewittchens spricht man nicht. Die gottlose Königin wird durch die rotglühenden Pantoffeln bestraft.

Im Märchen "Nardaniye" vollzieht sich die Einladung des Vaters und der Stiefmutter nach der Hochzeit. Der Vater erfährt, daß Nardaniye unschuldig ist, und sie umarmen sich. Die Stiefmutter wird durch die vierzig Schläge mit den Maultieren bestraft.

Wie aus dem Gesagten hervorgeht, weisen die Handlungsverläufe der beiden Märchen große Gemeinsamkeiten auf.

10.2. Figuren und Requisiten

Im Hinblick auf die Zahl der Figuren und der Dinge ist kein Unterschied zwischen den beiden Märchen zu sehen. Die Handlungen beider Märchen verlaufen von Anfang bis Ende in der Umwelt der zwei Heldinnen. Die anderen Figuren in den Märchen sind auf die Heldinnen bezogen. Da sie passiv sind, spielen sie keine bedeutende Rolle beim Verlauf der Handlungen. Sie warten nur darauf, daß die Handlung realisiert wird. Wie Zuschauer stehen sie dem Geschehen gegenüber.

Die bösen Figuren in beiden Märchen sind die Stiefmütter der Heldinnen. Die Stiefmutter des Sneewittchens ist eine Königin, und die Stiefmutter von Nardaniye ist eine Lehrerin.

Die Stiefmütter, deren ominöse Pläne die Vernichtung ihrer Stieftöchter bezwecken, kämpfen von Anfang bis Ende des Märchens mit ihnen, um ihre Absichten zu verwirklichen. Darum verkleiden sie sich als verschiedene Frauen. Die unseligen Stiefmütter suchen die Heldinnen heim. Da sie sehr ehrgeizig, ambitiös und unermüdlich sind, agieren sie als die tätigsten und übelsten Figuren.

Den Prinzen fällt die gleiche Rolle zu: Sie sind Retter der Heldinnen. Sie bringen die Heldinnen im Sarg zum Schloß. Somit nehmen sie die armen und schutzlosen Mädchen in Schutz. Ihre zweite Aufgabe ist die Bestrafung der bösen Stiefmütter.

Auch die Figuren, die die Heldinnen vor den Stiefmüttern beschützen und ihnen helfen, erscheinen im Märchen als die sieben Zwerge und die vierzig Räuber. Diese Figuren gehen meist ihrer Arbeit nach. Sie können erst den Heldinnen beistehen, wenn sie nach Haus zurückkommen.

Von dem Vater des Sneewittchens spricht man nur im folgenden Satz:

"Über ein Jahr nahm sich der König eine andere Gemahlin." Dann erscheint er nie wieder, weil er keine handlungswichtige Figur ist. Demgegenüber ist der Vater von Nardaniye eine handlungswichtige Figur. Auf den Wunsch von Nardaniye heiratet er ihre Lehrerin. Er ist rechtschaffen. Er

glaubt, daß seine Tochter schwanger ist, und läßt sie auf den Bergen im Stich. Dann erzählt er seiner Frau, wo er Nardaniye ausgesetzt hat. Am Ende des Märchens erfährt er die Wahrheit.

Die Jäger in den Märchen treten meist als mitleidige, hilfreiche und barmherzige Menschen auf. Auch der Jäger in "Sneewittchen" hat die gleichen Charakterzüge. Er schenkt Sneewittchen das Leben, aber er denkt daran, daß die wilden Tiere Sneewittchen bald fressen werden. Er handelt scheinheilig und nach doppelter Moral; deshalb können wir ihn nicht als eine mitleidige Person bezeichnen.

Der Lala (Prinzerzieher) im Märchen "Nardaniye" ist ein erfahrener Mann, der Nardaniye vom Tode erweckt. Auf diese Weise hilft er seinem Prinzen, der von Tag zu Tag bleicher wird.

In "Sneewittchen" sehen wir drei Tiere, eine Eule, ein Rabe, und ein Täubchen, die Sneewittchen beweinen. Im "Nardaniye" gibt es vierzig Vögel, die Nardaniye vor der Vergiftung retten. Sie fressen die Giftkirschen und sterben.

Das Hauptrequisit in "Sneewittchen" ist der magische Spiegel, der spricht, wer die Schönste im Land ist. Er wird der bösen Stiefmutter gegeben.

Im Märchen "Nardaniye" ist das Hauptrequisit aber der zauberhafte Mond, der spricht, wer am schönsten ist. Er wird der bösen Stiefmutter verlieht.

Obwohl der Spiegel immer spricht, spricht der Mond nur einmal im Monat, weil es nur einmal im Monat Vollmond ist.

Während man in "Sneewittchen" von den Dingen wie Schnürriemen, Kamm und Apfel Gebrauch macht, verwendet man in "Nardaniye" Giftkirschen und Kauharz als ein Mittel, um die Heldin zu töten.

Die Heldin wird in "Sneewittchen" in einen gläsernen Sarg gelegt, in "Nardaniye" in einen goldenen Sarg.

Die böse Stiefmutter in "Sneewittchen" wird durch die rotglühenden Schuhe bestraft, der unseligen Stiefmutter in "Nardaniye" hingegen wird durch die vierzig Schläge mit den vierzig Maultieren eine Strafe auferlegt.

10.3. Motive

Die wichtigsten Motive, die wir in beider Märchen bearbeitet haben unterscheiden sich in zwei Gruppen: Die Handlung beider Märchen verläuft von Anfang bis Ende etwa in gleicher Grundlinie. Auch bei den Motiven ist eine Analogie zu sehen.

Die Wundermotive und Gemeinschaftsmotive in "Sneewittchen" und "Nardaniye" haben fast gleiche Funktionen. Zwischen dem sprechenden Spiegel und dem sprechenden Mond besteht eigentlich im Hinblick auf ihre Funktionen und Aufgaben kein Unterschied. Der Spiegel ist praktischer als der Mond und geht bei der Antwort auf Details ein.

In beiden Märchen ist nur die Zahl der Zwerge und der Räuber unterschiedlich, aber ihre Aufgaben sind gleich.

Im Gemeinschaftsmotiv finden sich in beiden Märchen zwei Stiefmütter, deren Ziel es ist, die Stieftöchter zu vernichten. Im Märchen "Sneewittchen" referiert der Ausgangspunkt der Handlung auf den Neid der Stiefmutter da sie auf die Schönheit Sneewittchens eifersüchtig ist.

In "Nardaniye" dagegen beruht die Handlung auf die schlechten Eigenschaften der Stiefmutter. Sie schöpft grundlosen Argwohn gegen ihre Stieftochter. Der Wunsch der Stiefmutter, Nardaniye loszuwerden, ist unbegründet. Später versucht sie, sie zu vergiften, damit ihre Tat nicht ans Tageslicht kommen kann.

10.4. Ort und Zeit

Die Handlungen der beiden Märchen beginnen und enden auf der disseitigen Welt. Allerdings verläuft dazwischen ein langer Teil der Handlungen in der jenseitigen Welt.

Nachdem Sneewittchen mit Hilfe des Jägers am Leben geblieben ist, läuft es in den dunklen Wald. Da nimmt es mit den Jenseitigen, den sieben Zwergen, Kontakt auf, und eine lange Weile bleibt es bei ihnen. Auch Nardaniye steht ebenso mit den Jenseitigen, den vierzig Räubern, in Verbindung. Die Heldinnen werden von den Prinzen wieder auf die diesseitige Welt gebracht. Die sieben Zwerge, die wir als die Jenseitigen bezeichnen, nehmen nur mit Sneewittchen und dem Prinzen (die guten Diesseitigen) Verbindung auf.

Im Märchen "Nardaniye" gehen die jenseitigen Räuber in die diesseitige Welt. Dort stehen sie bei der Hochzeit als die Brüder von Nardaniye.

Die Entstehungszeit der Märchen knüpft nicht an unsere Zeit. Aber es ist möglich, zu sagen, wie lang das Geschehnis im Märchen dauert. Sneewittchen gebärt am Anfang des Märchens und heiratet am Ende des Märchens einen Prinzen. Die Märchenhandlung umfaßt etwa zwanzig Jahre. Nardaniye, die anfangs zwölf oder dreizehn Jahre alt ist, heiratet am Ende des Märchens einen Prinzen. Die Zeit der Handlung verläuft fast 7 oder 8 Jahre.

10.5. Form und Stil

Die beiden Märchen, die in Prosa-Form dargestellt werden, haben einige Versen, die der Erzählung Leichtigkeit, Deutlichkeit und Spannung verleihen.

Im Märchen "Nardaniye" erscheinen drei Formeln als Eingangs - Überleitungs - und Schlußformel. Im "Sneewittchen" finden sich dagegen nur zwei Formeln, sie sind Eingangs - und Schlußformel.

Die Eingangsformel in "Nardaniye" ist eine erweiterte Eingangsformel, deshalb nennen wir sie Tekerleme. Sie steht am Anfang des Märchens:

"Es war einmal, und es war auch nicht. In früheren Zeiten, als das Sieb noch im Stroh lag ..."

Obwohl es die Fortsetzung des Tekerleme gibt, wird es vom Autor nicht vollendet.

Und die Eingangsformel in "Sneewittchen" lautet:

"Es war einmal mitten im Winter, ..."

Die Überleitungsformel, die wir in "Sneewittchen" nicht getroffen haben, erscheint in "Nardaniye" folgendermaßen:

"Soll sie da im Haus der vierzig Räuber wohnen ... Wir wollen zu ihrer Stiefmutter gehen ..."

Das Märchen "Sneewittchen" endet mit folgender Schlußformel:

"Da mußte sie in die rotglühenden Schuhe treten und solange tanzen, bis sie tot zur Erde fiel."

Die obigen Sätze geben uns an, daß die gottlose Stiefmutter des Sneewittchens bestraft wurde. Die Bestrafung der Stiefmutter verwirklicht sich bei der Hochzeit des Sneewittchens. Deshalb endet das Märchen mit der Bestrafung der Stiefmutter, weil der Leser oder Hörer gerne wissen will, wie ihr eine Strafe auferlegt wird.

In "Nardaniye" ist die Schlußformel inhaltlich verschieden. Sie erscheint im Märchen:

"Sie aber werden glücklich und haben das Ziel ihrer Wünsche erreicht. Wir wollen auch unser Ziel erreichen."

Es ist hier von der Freude der Märchenfiguren die Rede. Aber mit dem letzten Satz bringt der Erzähler den Zuhörer oder Leser aus der Märchenwelt wieder zu der wirklichen Welt.

10.6. Wiederholungen und Dreizahl

In "Sneewittchen" dominieren die dreimal wiederholten Handlungen, in "Nardaniye" dagegen wiederholen sich die Handlungen höchstens zweimal.

In "Sneewittchen" finden wir siebenmal wiederholte Episoden, die als ein Dialog zwischen dem magischen Spiegel und der bösen Königin geführt werden.

In "Sneewittchen" informiert uns die magisch-heilige Zahl "Sieben" über die Menge der Dinge und Figuren. In "Nardaniye" hingegen erfahren wir durch die heilige Zahl "Vierzig" die Anzahl der Dinge, Figuren und Zeitmaße.

10.7. Die Heldinnen

Die Heldinnen, Sneewittchen und Nardaniye, erleben ähnliches Abenteuer. Sie sind passive Heldinnen, denn sie können gegen ihre Stiefmütter nichts machen. Sie haben viel Geduld mit dem Anfall der Stiefmütter. Da sie leichtgläubig sind, werden sie leicht betrogen. Sie können dem Handlungsverlauf nicht das Gepräge geben. Gegen Ende des Märchens warten sie im Sarg auf ihren Retter.

10.8. Glauben, Sitten und Bräuche

Die drei Blutstropfen, die zu Beginn des Märchens "Sneewittchen" auftreten, bieten dem Märchen altüberkommene Märchenzüge. Der Blutzauber wird in den drei Blutstropfen der Mutter berufen, wie wir ihn aus dem Märchen "Gänsemagd" kennen.

Obwohl der Gott in meisten Märchen überaus häufig redensartlich vertreten ist, spielt er in den beiden Märchen kaum eine Rolle, und nur ganz selten eine seiner selbst würdige Rolle.

"Ei, du mein Gott!" rufen die Zwerge, als sie Sneewittchen in ihren Bettlein entdecken.

Dieser Ausruf zeugt nicht von dem Gott des Christentums, sondern von der Überraschung und dem Erstaunen. Einen ähnlichen Ausruf würde heutzutage der moderne Mensch bei Ärger, Unmut, Erstaunen, Erschrecken o.ä. Gemütszustand zur Sprache bringen.

"Ach Gott, wo bin ich?" ruft Sneewittchen im Sarg, als es sich wieder belebt.

Dieses Wort Sneewittchens ist ein den Ausdruck der Bestürzung und des Erschreckens.

Das Wort "gottlose Königin" in "Sneewittchen" deutet darauf hin, daß die Königin eine herzlose, grausame, böse, gewissenlose, mitleidslose Frau ist.

Wenn wir uns einer zweiten Gruppe zuwenden, wo Gott persönlich im Märchen auftritt oder in die Handlung selbst eingreift, finden wir ihn in "Nardaniye" in folgenden Sätzen:

"Ich will hier eine religiöse Waschung verrichten und mich Allah anvertrauen. Wer weiß, was Allah zeigt."

Nach diesen Worten befreit sich Nardaniye von der Schlange, die sich in ihrem Bauch befindet. Wenn niemand dem Helden hilft oder helfen kann, greift Gott ein und spielt eine seiner selbst würdige Rolle.

In "Sneewittchen" handelt es sich um einen ähnlichen Zustand:

"... darin blieb es (Sneewittchen) liegen, befahl sich Gott und schlief ein."

Nachdem Sneewittchen vom Schlaf erwacht ist, findet es im Haus sieben gutherzige Zwerge, mit deren Hilfe es wenigstens noch eine Weile am Leben bleiben darf. Davon ausgehend läßt sich sagen, daß der Gott hinter den Geschehen in "Sneewittchen" und "Nardaniye" steht.

SCHLUßFOLGERUNG

Allgemein formuliert können aus der vergleichenden Märchenanalyse folgende Schlußfolgerungen gezogen werden.

In der vorliegenden Studie haben wir im ersten Teil die theoretischen Aspekte der Märchengattung analysiert und im zweiten Teil den Versuch unternommen, anhand von Modelltexten türkische und deutsche Märchen inhaltlich, stilistisch, formal, funktional und von der soziokulturellen Dimension her zu vergleichen.

Bei der komparatistischen Studie haben wir jeweils vier türkische und drei deutsche Märchen herangezogen. Wir haben jene Märchen in Hinblick auf Aufbau, Handlung, Motiv, Stil, Zeit, Ort, epische Gesetze, Glaube, Requisiten und Märchenfiguren erforscht.

Das Märchen ist eine Erzählkunst der Volksliteratur. Bei den Untersuchungen haben wir bemerkt, daß die türkischen Literaturwissenschaftler den Begriff "Märchen" im Sinne von Erzählung, Epos, Sage und Legende gebraucht haben.

Diese Tatsache geht schon aus der Definition des Begriffs "Märchen" hervor. Bei den deutschen Märchenforschern hingegen herrscht zwar eine Übereinstimmung über die Begriffsbezeichnung, aber es bestehen kleine Unterschiede im Detail.

Ähnlichkeiten und Gegensätze zu verwandten Erzählgattungen wurden betont, um den Sinn und Umfeld des Märchens dem Leser verständlicher zu machen. Somit wurde die Begriffsverwirrung behoben.

Bei der Arbeit haben wir die Studien von Lüthi, einer der bedeutendsten Märchenforscher in der deutschen Volksliteratur, herangezogen. Seine Reflexionen über die Charakteristika der Märchen haben wir exzerpiert und resümiert.

Beim Vergleich historischer Evolution türkischer und deutscher Märchen haben wir auch die Entstehungsgeschichte des Märchens analysiert.

Dabei wurde festgestellt, daß diese Gattung bis zu 1700 vor Christus zurückgeht.

Die ersten Dokumente des türkischen Märchens in Anatolien sind auf das 13. Jahrhundert zurückzuführen. Die deutschen Märchen hingegen haben ihren Ursprung im 18. Jahrhundert. Aus dieser Tatsache läßt sich folgern, daß die türkischen Märchen älter als die deutschen sind. Auf der anderen Seite hingegen konnten sie mit der schnellen Entwicklung deutscher Märchen nicht Schritt halten.

Auch die Wechselwirkung zwischen türkischen und europäischen Märchen zeigt uns, daß die Türken während ihrer Herrschaft in Europa großen Einfluß auf europäische Märchen hatten und umgekehrt. Die europäischen Wissenschaftler haben zur Klassifikation von Märchentypen und zur Feststellung von Märchenmotiven einen großen Beitrag geleistet. Bei der Untersuchung fiel uns vorwiegend auch die Forschungen der europäischen Wissenschaftler in bezug auf die Klassifikation der Typen und Motive des Märchens auf. Erwähnenswert sind hier die Arbeiten von Boratav-Eberhart, die für die türkische Volksmärchensammlung von großer Bedeutung sind, und Walkers Studie, die eine Parallelität zu den Arbeiten von Boratav-Eberhart aufweist, hat dazu parallele Beschaffenheiten. Er hat zudem mit dem türkischen Märchenforscher Uysal eine beachtenswerte Studie zur Klassifikation der Märchen durchgeführt. Darüber hinaus sei auch die Klassifikation des türkischen Wissenschaftlers Tuğrul zu nennen.

Aus der Studie ergab sich, daß die Wissenschaftler vier verschiedene Theorien zur Entstehung von Märchen aufstellten.

- Mythologische Theorie
- Wandertheorie
- Einfachursprungstheorie
- Vielfachursprungstheorie

Es stellte sich heraus, daß die ersten beiden Theorien öfter kritisiert werden, während die letzteren eine große Beachtung finden.

Über diese vier Theorien hinaus wurden die Besonderheiten der übrigen Theorien dargestellt.

Im Abschnitt "Erzählforschung" wurde konstatiert, daß die Märchenerzähler bei der Sammlung und Verbreitung von Märchen eine zentrale Rolle spielten. Ferner wurde hervorgehoben, daß die Märchen durch die Meister der Märchenerzähler beim Volke einen großen Anklang fanden. Allerdings haben in den letzten Jahren die Massenmedien die Märchenerzählkunst verdrängt.

Im Abschnitt, "Erweiterte Eingangsformel und Märchen von Grindkopf" sind die formalen Ähnlichkeiten zwischen türkischen und deutschen Märchen auffallend. Beide verfügen über Eingangsformel, Überleitungsformel und Schlußformel. Aber im Vergleich zu deutschen Märchen sind diese Formel in türkischen Märchen noch länger. Erweiterte Eingangsformeln türkischer Märchen lassen sich sogar als ein gesondertes Märchen charakterisieren.

Daneben nehmen die Märchen von Grindkopf, deren typographische Anordnung der Gestalten nur der türkischen Gesellschaft eigen ist, in den türkischen Märchen einen besonderen Platz ein.

Die im zweiten Teil aus den Analysen der türkischen Märchentexte gezogenen Folgerungen sind folgenderweise zusammenzufassen:

Hier kann man die zu der ersten Gruppe gehörenden drei Märchen (Allerleirauh, Tüylüce und Ütelek) als realistische Märchen betrachten, weil sie die Geschehnisse den Tatsachen des Lebens entsprechend schildern. Dagegen sind die Märchen [(Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack - Knüppel aus dem Sack) und (Sneewittchen, Fräulein Nardaniye)], die wir in der zweiten und dritten Gruppe aufgegriffen haben, wegen der Häufigkeit der irrealen Handlungen der außergewöhnlichen Märchengruppe zuzuordnen.

In deutschen Märchen tritt die oft wiederholte Bezeichnung "Dreizahl" als die auffälligste Besonderheit auf. Zwar existiert sie auch in den türkischen Märchen, kommt aber nicht so häufig wie in deutschen Märchen vor. Daß die

Dreizahl in deutschen Märchen so wiederkehrend erscheint, liegt unseres Erachtens an der Trinität im christlichen Glauben (= Dreieinigkeit, d.h. die Einheit der drei Begriffe - Vater, Sohn und Heiliger Geist - [Gott]).

Hierbei sollen wir zum Ausdruck bringen, daß die Zahl "drei" auch im Islam als eine wunderbare Zahl aufgefaßt wird.

Unter den sieben Märchen haben wir vier Märchen (Allerleirauh, Tüylüce, Ütelek und Sneewittchen) festgestellt, wo die Helden adelige Herrscher, d.h. König, Padischach, Königin, Prinz, Prinzessin und Bey waren. Wir begegnen ihnen in den Märchen sehr oft. Mit ihrer politischen Macht und Herrschaft, mit ihrem faszinierenden Reichtum und Prunk begeisterten sie das Volk. Ihr Status war für das Volk ein unerreichbares Wunschtraum. Es wollte wenigstens im Märchen mit ihnen beisammen sein, an ihre Stelle treten, um die Bösen zu bestrafen und die Guten zu belohnen.

Das Volk beweist nicht einmal im Märchen Zivilcourage, um die Machthaber wegen eines Straftates zu bestrafen. Ab und zu ist es aber möglich, daß es an ihnen ein Strafurteil vollstreckt.

Die Helden der übrigen drei Märchen (Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack-Fräulein Nardaniye - Knüppel aus dem Sack) sind sozusagen Volkshelden, d.h. sie stammen aus dem Volk. Aus diesen drei Märchen geht hervor, daß das Volk das Reichtum, das Status und das Gelage der Könige nur in den Märchen erleben darf. Das Volk bekämpft die Machthaber dank seines Scharfsinns und löst die Konflikte in der Art eines "Deus ex machina". Ungerechtigkeiten, die dem Volke zuteilwerden, werden mit dem Gerechtigkeitssinn bewältigt.

In unseren Märchen verlangt man einem bedingungslosen Gehorsam gegenüber den Geboten der Offenbarungsreligionen. Wer die Gesetze Gottes verletzt, wird bestraft.

Bräuche, Sitten und Traditionen ändern sich in deutschen und türkischen Märchen. So sind Feste und Hochzeitsfeier, Belohnung und Bestrafung, Gastfreundschaftlichkeit und Hilfsbereitschaft abweichend dargestellt.

Die Märchen reflektieren die Beziehungen zwischen Familie und Gesellschaft, zwischen Volk und Regime, sowie die Probleme zwischen Herrschenden und ihren Untertanen, manchmal Wirklichkeitstreu und manchmal Übertrieben. Das Märchen wirkt wie eine sozialer Seismograph, der die Gefühle, die Wünsche, die Träume, die Enttäuschungen, die Unzufriedenheiten, kurzum alle sozialen Probleme des Volkes registriert.

Aus diesen Ausführungen läßt sich folgern, daß wir aus den Märchen die kulturellen Reichtümer alter Zivilisationen (das sind Lebensweise, Regierungsform, religiöser Glaube, Rituale, Sitten und Bräuche, Gerechtigkeitssinn etc.) rezipieren.

Es ist heutzutage offenkundig, daß die Wundergeschichten, von denen Science Fiction erzählt, nicht selten um -unmögliche- technische Objekte oder -imaginäre- wissenschaftliche und technische Leistungen kreisen. Zeugnisse wie das des Physikers Leo Szilard, er sei durch den 1914 erschienenen Roman "The World Set Free" von H. G. Wells zu ernsthaften Überlegungen über den Bau der Atombombe veranlaßt worden, oder wie jenes des Forschers Marvin Minsky, er habe seine erste Vorstellung von einer künftigen Technologie der Telepräsenz und Telerobotik bei der Lektüre von Waldo -einer Geschichte Robert A. Heinleins aus dem Jahr 1940- entwickelt, sind Indizien, daß literarische, wissenschaftliche und konstruktive Einbildungskraft eine "fruchtbare" Verbindung eingehen können und daß das Verhältnis von literarischer Imagination der Science Fiction und technischer Innovation facettenreicher ist, als häufig angenommen.

Paranormale Phänomene und magische Fahrzeuge, welche die Topoi der Märchen bilden, bestätigen unsere oben angeführten Argumente, denn diese Motive sind heute zur Wirklichkeit geworden.

Von diesen Gesichtspunkten aus betrachtet, wäre es nicht falsch zu behaupten, daß die Märchen Science Fiction Stories vergangener Epochen sind.

Sowohl in der Moderne als auch in vergangenen Jahrhunderten strebten die Wissenschaftler danach, eine bessere und idealere Gesellschaft zu schaffen. Gerade hierin liegt die soziale Relevanz der Märchen; denn sie

zielen darauf, das Augenmerk auf soziale Ungerechtigkeiten zu richten, um die Gleichheit, Freiheit und Brüderlichkeit heraufzubeschwören.

Aus diesem Grunde übten die Märchen in ihrer historischen eine Entwicklung Ideologiekritik aus, die eine zentrale Rolle bei der Volksaufklärung spielte.

Da das Märchen ihre historische Rolle verloren hat, dient sie heutzutage zur psychologischen (geistig-seelischen), pädagogischen und kognitiven Entwicklung von Kindern. Es gibt fast kein Kind, das ohne eine Märchenlektüre aufgezogen wäre.

Daher ist es unentbehrlich und von großer Bedeutung, daß man den Märchen eine die ihnen gebührende Beachtung schenkt und daß die Literaturwissenschaftler, Pädagogen, Soziologen und Folkloristen sich intensiv mit der Märchenforschung beschäftigen, um einen pädagogischen und didaktischen Dienst zu erweisen. Neue Puplicationen auf diesem Gebiet würden ein Motor der soziokulturellen Entwicklung sein.

Neben den Grimmschen Märchen, die in der ganzen Welt verbreitet sind und von den Kindern gern gelesen werden, sollten wir auch die türkischen Märchen unseren Kindern vorlesen, damit sie auch unsere Kultur näher kennenlernen. Falls wir in einer multikulturellen und globalisierten Welt von heute unseren Kindern Toleranz, Humanität, Weltoffenheit und Menschenfreundlichkeit beibringen wollen, müssen wir unsere Kinder mit der Lektüre von Märchen vertraut machen. Um diese Gedanken in die Tat umzusetzen, fällt den Pädagogen eine große Aufgabe zu.

BIBLIOGRAPHIE

AARNE, Antti

1910 Verzeichnis der Märchentypen mit Hilfe von fachgenossen
Ausgearbeitet, Helsinki.

AĞAKAY, Mehmet Ali (Haz.)

1966 Türkçe Sözlük, 4. Baskı, Ankara.

ALANGU, Tahir

1967 Keloğlan Masalları, Keloğlan Yayınları, İstanbul.

AZADOVSKI, Mark

1992 Sibirya'dan Bir Masal Anası, Çev: İlhan Başgöz, Feryal
Matbaası, Ankara.

BAHTAVER, H.

1930 Türk Masalları, Kanaat Kitabevi, İstanbul.

BEST, Otto F.

1982 Handbuch literarischer Fachbegriffe, Definitionen und Beispiele,
Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main.

BETTELHEIM, Bruno

1983 Kinder brauchen Märchen, Deutschen Taschenbuch Verlag, 6.,
Stuttgart.

BORATAV, Pertev Naili

1982 100 Soruda Halk Edebiyatı, 4. Baskı, Gerçek Yayınları, İstanbul.

BORATAV, Pertev Naili

1969 Az Gittik Uz Gittik, Bilgi Yayınları, İstanbul.

BORATAV, Pertev Naili

1992 Zaman Zaman İçinde, Adam Yayınları, İstanbul.

BORATAV, Pertev Naili

1955 Contes Turcs, Paris

BORATAV, Pertev Naili

1990 Türkische Volksmärchen, Eugen Diederichs Verlag, Erste
Auflage München, Akademie Verlag, Berlin, 1967.

ÇAĞDAŞ, Kemal

1962 Pançatantra Masalları, Ankara.

DEVELLİOĞLU, Ferit

1962 Osmanlıca-Türkçe Lûgat, Ankara

DEMİRCİOĞLU, Yusuf Ziya

1934 Yürükler ve Köylülerde Hikayeler - Masallar, İstanbul.

DINGES, Otilie (Hrsg.)

1986 Märchen in Erziehung und Unterricht, im Erich Röth - Verlag, Kassel.

EBERHARD, Wolfram und BORATAV, Pertev Naili

1953 Typen Türkischer Volksmärchen, Franz Steiner Verlag GMBH, Wiesbaden.

EKREM, Selma

1964 Turkish Fairy Tales, Princeton.

ELÇİN, Şükrü

1986 Halk Edebiyatına Giriş, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 365, İkinci Baskı, Ankara.

ERGİN, Muharrem

1986 Dede Korkut Kitabı, Metin-Sözlük, Ebru Yayınları, İstanbul.

GELİŞİM HACHETTE

1993 Alfabetik Genel Kültür Ansiklopedisi Cilt 7, Interpres Basın ve Yayıncılık, İstanbul.

GIESE, Friedrich

1925 Türkische Märchen, Jena.

GORSCHENEK, Margareta - RUCKTÄSCHEL, Annamaria (Hrsg.)

1979 Kinder- und Jugendliteratur, Wilhelm Fink Verlag, München.

GÖKALP, Ziya

1914 Kızilelma, İstanbul.

GÖKALP, Ziya

1923 Altınışık, İstanbul.

GÖKYAY, Orhan Şaik

1968 Dede Korkut Hikayeleri ve Önemi, Türk Dili Türk Halk Edebiyatı Özel Sayısı, XIX/207, Aralık.

GRIMM, Brüder

1956 Deutsche Sagen, Winkler - Verlag, München.

GRIMM, Brüder

1969 Märchen der Brüder Grimm, Mit Illustrationen von Josef Hegenbarth, Müller u. Kiepenheuer, Insel - Verlag Anton Kippenberg, Leipzig.

GRIMM, Brüder

1979 Kinder - und Hausmärchen, gesammelt durch die Brüder Grimm, erster Teil, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main.

GROLIER INTERNATIONAL AMERICANA ENCYCLOPEDIA

1993 Cilt 9, Incorporated - Sabah, Danburg, Connecticut, İstanbul.

GÜNAY, Umay

1975 Elazığ Masalları (İnceleme), Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Basımevi, Erzurum.

HAHN, J. G. von

1864 Griechische und albanische Märchen, Bd. I-II, Leipzig, Yeni Baskısı Münih, 1910.

HESSE, Manfred

1976 Die Silberpappel mit dem goldenen Früchten und andere türkische Volksmärchen, erstmals übersetzt von Otto Spies, Textbearbeitung von Manfred Hesse, B. Haymann Verlag, Wiesbaden.

JACOB, Georg

1906 XOROZ KARDASCH (Bruder Hahn), Ein Orientalisches Märchen - und Novellenbuch, Mayer-Müller, Berlin.

JOLLES, André

1958 Einfache Formen, 2. unveränderte Auflage, Darmstadt.

K. D.

1914 Türk Masalları, Yeni Yazıya Aktaran: İbrahim Aslanoğlu, Anadolu Sanat Yayınları, İstanbul.

KAMPHOEVENER, Elsa Sophie von

1966 Der Zedernbaum, Hamburg.

KARLINGER, Felix (Hrsg.)

1973 Wege der Märchenforschung, Darmstadt.

KUNOS, Ignacz

1925 Türk Halk Edebiyatı, İstanbul.

KUNOS, Ignacz

1905 Türkische Volksmärchen aus Stambul, E.J. Brill-Leiden.

KUNOS, Ignacz

1907 Türkische Volksmärchen aus Adakale, Leipzig.

KLOTZ, Volker

1987 Das europäische Kunstmärchen, Deutsche Taschenbuch Verlag, München.

KOCATÜRK, Vasfi Mahir

1965 Eski Yunan ve Lâtin Şiiri, Ankara.

KENT, Margery

1948 Fairy Tales from Turkey, London.

LÜTHI, Max

1975 Volksmärchen und Volkssage: Zwei Grundformen erzählender Dichtung, Dritte durchgesehene Auflage, Francke Verlag, Bern und München.

LÜTHI, Max

1975 Märchen, Metzler, 6., Stuttgart.

LÜTHI, Max

1992 Das europäische Volksmärchen, Form und Wesen, Neunte Auflage, Francke Verlag, Tübingen.

MEYDAN LAROUSSE

Büyük Lugat ve Ansiklopedi, Cilt 13.

MEYERS KLEINES LEXIKON

1986 Herausgegeben von der Redaktion für Literatur des Bibliographischen Instituts mit einer Einleitung von Professor Dr. Wolf Dieter Lange, Meyers Lexikonverlag, Mannheim/Wien /Zürich.

MÜLLER, Friedrich - VALENTIN, Gerold

1981 Deutsche Dichtung, Literaturgeschichte, Ferdinand Schöningh, Paderborn.

NISSEN, Walter

1984 Die Brüder Grimm und ihre Märchen, Mit einem Vorwort von Professor Dr. Rolf Wilhelm Brednich, Vandenhoeck und Ruprecht in Göttingen.

PFLEGERL, Barbara

1992 Es war einmal, es war keinmal, Türkische Volksmärchen, Wien-Köln-Weimar-Böhlau.

POETIK IN STICHWORTEN

1980 Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe, Eine Einführung von Ivo Braak, 6. überarbeitete und erweiterte Auflage, Ferdinand Hirt Verlag, Kiel.

PROPP, Vladimir

1985 Masalın Biçimbilimi, Fransızcadan Çevirenler: Mehmet Rifat - Sema Rifat, Bilim / Felsefe / Sanat Yayınları, İstanbul.

REALLEXIKON DER DEUTSCHEN LITERATURGESCHICHTE

1965 Begründet von Paul Merker und Wolfgang Stammeler, zweite Auflage, Herausgegeben von Werner Kohlschmidt und Wolfgang Mohr, zweiter Band L-O, Walter de Gruyter u. Co, Berlin.

RÖHRICH, Lutz

1964 Märchen und Wirklichkeit, Steiner, 2., Wiesbaden.

RUMİ, Mevlana Celaleddini

1981 Mesnevi, Çev: Abdülbaki Gölpınarlı, İstanbul.

RUMİ, Mevlana Celaleddini

1974 Fih Ma-Fih, Çev: M. Ambarcıoğlu, İstanbul.

SAKAOĞLU, Saim

1973 Gümüşhane Masalları, Metin Toplama ve Tahlil, Atatürk Üniversitesi Yayınları, No: 298, Sevinç Matbaası, Ankara.

SAKAOĞLU, Saim

1977 Türk Çocuklarına Masallar, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

SAKAOĞLU, Saim

1983 Kıbrıs Türk Masalları, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara.

SAMİ, Şemseddin

1991 (Kâmûs-ı Türkî) Temel Türkçe Sözlük, Sadeleştirilmiş ve Genişletilmiş Kâmûs-ı Türk-î, Tercüman Genel Kültür Yayınları, İstanbul.

SEYİDOĞLU, Bilge

1975 Erzurum Halk Masalları Üzerinde Araştırmalar, Metinler ve Açıklamalar, Atatürk Üniversitesi Yayın No: 409, Edebiyat Fakültesi Yayın No: 76, Araştırma Yayın No: 64, Ankara.

SPIES, Otto

1967 Türkische Märchen, Düsseldorf-Köln.

STREHLOW, Rosita

1985 Die Bedeutung der Grimmschen Märchen für die Erziehung von Kindern, Haag und Herchen Verlag, Frankfurt am Main.

TANER, Nuri

1988 Masal Araştırmaları, Folktale Studies I, Art-San, İstanbul.

TANER, Nuri

1984 Bir Varmış Bir Yokmuş 1-10, Taner Yayıncılık, İstanbul.

TANER, Nuri

1987 Türk Masalları 1-10, Serhat Yayınları, İstanbul.

TANER, Nuri

1987 Keloğlan Masalları 1-10, Serhat Yayınları, İstanbul.

TEMEL BRITANNICA

- 1992 Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi, Cilt 3, Ana Yayıncılık A.Ş., İstanbul.

TEZEL, Naki

- 1990 Türk Masalları I, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

TEZEL, Naki

- 1936 İstanbul Masalları, Bürhanettin Matbaası, İstanbul.

TEZEL, Naki

- 1936 Keloğlan Masalları, Akba Kitabevi, Ankara.

THOMPSON, Stith

- 1946 The Folktale, Halt, Rineharft and Winston, New York.

THOMPSON, Stith

- 1955 Motif Index of Folk-Literature, 2. B., C. I, Indiana.

THOMPSON, Stith

- 1964 The Types of the Folktale, 2. B., Helsinki.

TUĞRUL, Mehmet

- 1969 Mahmutgazi Köyünde Halk Edebiyatı, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

TUĞRUL, Mehmet

- 1946 Malatya'dan Derlenmiş Masallar, Sümer Basımevi, Ankara.

WAHRIG, Gerhard

- 1980- Deutsches Wörterbuch, Mosaik Verlag.
1981

WALKER, Warren S. - UYSAL, Ahmet E.

- 1966 Tales Alive in Turkey, Cambridge.

WILPERT, Gero von

- 1989 Sachwörterbuch der Literatur, 7. verbesserte und erweiterte Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart.

WUNDT, Wilhelm

- 1960 Völkerpsychologie, 2. Cilt, Leipzig.

MODELLTEXTE

Allerleirauh

Es war einmal ein König, der hatte eine Frau mit goldenen Haaren, und sie war so schön, daß sich ihresgleichen nicht mehr auf Erden fand. Es geschah, daß sie krank lag, und als sie fühlte, daß sie bald sterben würde, rief sie den König und sprach: "Wenn du nach meinem Tode dich wieder vermählen willst, so nimm keine, die nicht ebenso schön ist, als ich bin, und die nicht solche goldene Haare hat, wie ich habe; das mußt du mir versprechen." Nachdem es ihr der König versprochen hatte, tat sie die Augen zu und starb.

Der König war lange Zeit nicht zu trösten und dachte nicht daran, eine zweite Frau zu nehmen, Endlich sprachen seine Räte: "Es geht nicht anders, der König muß sich wieder vermählen, damit wir eine Königin haben." Nun wurden Boten weit und breit umhergeschickt, eine Braut zu suchen, die an Schönheit der verstorbenen Königin ganz gleichkäme. Es war aber keine in der ganzen Welt zu finden, und wenn man sie auch gefunden hätte, so war doch keine da, die solche goldene Haare gehabt hätte. Also kamen die Boten unverrichteter Sache wieder heim.

Nun hatte der König eine Tochter, die war geradeso schön wie ihre verstorbene Mutter und hatte auch solche goldene Haare. Als sie herangewachsen war, sah sie der König einmal an und sah, daß sie in allem seiner verstorbenen Gemahlin ähnlich war, und fühlte plötzlich eine heftige Liebe zu ihr. Da sprach er zu seinen Räten: "Ich will meine Tochter heiraten, denn sie ist das Ebenbild meiner verstorbenen Frau, und sonst kann ich doch keine Braut finden, die ihr gleicht." Als die Räte das hörten, erschranken sie und sprachen: "Gott hat verboten, daß der Vater seine Tochter heirate, aus der Sünde kann nichts Gutes entspringen, und das Reich wird mit ins Verderben gezogen." Die Tochter erschrak noch mehr, als sie den Entschluß ihres Vaters vernahm, hoffte aber, ihn von seinem Vorhaben noch abzubringen. Da sagte sie zu ihm: "Eh ich Euren Wunsch erfülle, muß ich erst drei Kleider haben, eins so golden wie die Sonne, eins so silbern wie der Mond und eins so glänzend wie die Sterne; ferner verlange ich einen Mantel von tausenderlei Pelz und Rauhwerk zusammengesetzt, und ein jedes Tier in Eurem Reich muß

ein Stück von seiner Haut dazugeben." Sie dachte aber: 'Das anzuschaffen ist ganz unmöglich, und ich bringe damit meinen Vater von seinen bösen Gedanken ab.' Der König ließ aber nicht ab, und die geschicktesten Jungfrauen in seinem Reiche mußten die drei Kleider weben, eins so golden wie die Sonne, eins so silbern wie der Mond und eins so glänzend wie die Sterne; und seine Jäger mußten alle Tiere im ganzen Reiche auffangen und ihnen ein Stück von ihrer Haut abziehen; daraus ward ein Mantel von tausenderlei Rauhwerk gemacht. Endlich, als alles fertig war, ließ der König den Mantel herbeiholen, breitete ihn vor ihr aus und sprach: "Morgen soll die Hochzeit sein." Als nun die Königstochter sah, daß keine Hoffnung mehr war, ihres Vaters Herz umzuwenden, so faßte sie den Entschluß zu entfliehen. In der Nacht, während alles schlief, stand sie auf und nahm von ihren Kostbarkeiten dreierlei, einen goldenen Ring, ein goldenes Spinnrädchen und ein goldenes Haspelchen; die drei Kleider von Sonne, Mond und Sternen tat sie in eine Nußschale, zog den Mantel von allerlei Rauhwerk an und machte sich Gesicht und Hände mit Ruß schwarz. Dann befahl sie sich Gott und ging fort und ging die ganze Nacht, bis sie in einen großen Wald kam. Und weil sie müde war, setzte sie sich in einen hohlen Baum und schlief ein.

Die Sonne ging auf, und sie schlief fort und schlief noch immer, als es schon hoher Tag war. Da trug es sich zu, daß der König, dem dieser Wald gehörte, darin jagte. Als seine Hunde zu dem Baum kamen, schnupperten sie, liefen ringsherum und bellten. Sprach der König zu den Jägern: "Seht doch, was dort für ein Wild sich versteckt hat." Die Jäger folgten dem Befehl, und als sie wiederkamen, sprachen sie: "In dem hohlen Baum liegt ein wunderliches Tier, wie wir noch niemals eins gesehen haben: an seiner Haut ist tausenderlei Pelz; es liegt aber und schläft." Sprach der König: "Seht zu, ob ihr's lebendig fangen könnt, dann bindet's auf den Wagen und nehmt's mit." Als die Jäger das Mädchen anfaßten, erwachte es voll Schrecken und rief ihnen zu: "Ich bin ein armes Kind, von Vater und Mutter verlassen, erbarmt euch mein und nehmt mich mit." Da sprachen sie: "Allerleirauh, du bist gut für die Küche, komm nur mit, da kannst du die Asche zusammenkehren." Also setzten sie es auf den Wagen und fuhren heim in das königliche Schloß. Dort wiesen sie ihm ein Ställchen an unter der Treppe, wo kein Tageslicht hinkam, und sagten: "Rauhtierchen, da kannst du wohnen und schlafen." Dann ward es in die Küche geschickt, da trug es Holz und Wasser, schürte das Feuer, rupfte

das Federvieh, belas das Gemüs, kehrte die Asche und tat alle schlechte Arbeit.

Da lebte Allerleirauh lange Zeit recht armselig. Ach, du schöne Königstochter, wie soll's mit dir noch werden! Es geschah aber einmal, daß ein Fest im Schloß gefeiert ward, da sprach sie zum Koch: "Darf ich ein wenig hinaufgehen und zusehen? Ich will mich außen vor die Türe stellen." Antwortete der Koch: "Ja, geh nur hin, aber in einer halben Stunde mußt du wieder hier sein und die Asche zusammentragen." Da nahm sie ihr Öllämpchen, ging in ihr Ställchen, zog den Pelzrock aus und wusch sich den Ruß von dem Gesicht und den Händen ab, so daß ihre volle Schönheit wieder an den Tag kam. Dann machte sie die Nuß auf und holte ihr Kleid hervor, das wie die Sonne glänzte. Und wie das geschehen war, ging sie hinauf zum Fest, und alle traten ihr aus dem Weg, denn niemand kannte sie, und meinten nicht anders, als daß es eine Königstochter wäre. Der König aber kam ihr entgegen, reichte ihr die Hand und tanzte mit ihr und dachte in seinem Herzen: 'So schön haben meine Augen noch keine gesehen.' Als der Tanz zu Ende war, verneigte sie sich, und wie sich der König umsah, war sie verschwunden, und niemand wußte, wohin. Die Wächter, die vor dem Schlosse standen, wurden gerufen und ausgefragt, aber niemand hatte sie erblickt.

Sie war aber in ihr Ställchen gelaufen, hatte geschwind ihr Kleid ausgezogen, Gesicht und Hände schwarz gemacht und den Pelzmantel umgetan und war wieder Allerleirauh. Als sie nun in die Küche kam und an ihre Arbeit gehen und die Asche zusammenkehren wollte, sprach der Koch: "Laß das gut sein bis morgen und koche mir da die Suppe für den König, ich will auch einmal ein bißchen oben zugucken; aber laß mir kein Haar hineinfallen, sonst kriegst du in Zukunft nichts mehr zu essen." Da ging der Koch fort, und Allerleirauh kochte die Suppe für den König und kochte eine Brotsuppe, so gut es konnte, und wie sie fertig war, holte es in dem Ställchen seinen goldenen Ring und legte ihn in die Schüssel, in welche die Suppe angerichtet ward. Als der Tanz zu Ende war, ließ sich der König die Suppe bringen und aß sie, und sie schmeckte ihm so gut, daß er meinte, niemals eine bessere Suppe gegessen zu haben. Wie er aber auf den Grund kam, sah er da einen goldenen Ring liegen und konnte nicht begreifen, wie er dahin geraten war. Da befahl er, der Koch sollte vor ihn kommen. Der Koch erschrak, wie er den Befehl hörte, und sprach zu Allerleirauh: "Gewiß hast du ein Haar in die

Suppe fallen lassen; wenn's wahr ist, so kriegst du Schläge." Als er vor den König kam, fragte dieser, wer die Suppe gekocht hätte. Antwortete der Koch: "Ich habe sie gekocht." Der König aber sprach: "Das ist nicht wahr, denn sie war auf andere Art und viel besser gekocht als sonst." Antwortete er: "Ich muß es gestehen, daß ich sie nicht gekocht habe, sondern das Rauhtierchen." Sprach der König: "Geh und laß es heraufkommen."

Als Allerleirauh kam, fragte der König: "Wer bist du?" "Ich bin ein armes Kind, das keinen Vater und Mutter mehr hat." Fragte er weiter: "Wozu bist du in meinem Schloß?" Antwortete es: "Ich bin zu nichts gut, als daß mir die Stiefeln um den Kopf geworfen werden." Fragte er weiter: "Wo hast du den Ring her, der in der Suppe war?" Antwortete es: "Von dem Ring weiß ich nichts." Also konnte der König nichts erfahren und mußte es wieder fortschicken.

Über eine Zeit war wieder ein Fest, da bat Allerleirauh den Koch wie voriges Mal um Erlaubnis, zusehen zu dürfen. Antwortete er: "Ja, aber komm in einer halben Stunde wieder und koch dem König die Brotsuppe, die er so gerne ißt." Da lief es in sein Ställchen, wusch sich geschwind und nahm aus der Nuß das Kleid, das so silbern war wie der Mond, und tat es an. Da ging sie hinauf und glich einer Königstochter; und der König trat ihr entgegen und freute sich, daß er sie wiedersah, und weil eben der Tanz anhub, so tanzten sie zusammen. Als aber der Tanz zu Ende war, verschwand sie wieder so schnell, daß der König nicht bemerken konnte, wo sie hinging. Sie sprang aber in ihr Ställchen und machte sich wieder zum Rauhtierchen und ging in die Küche, die Brotsuppe zu kochen. Als der Koch oben war, holte es das goldene Spinnrad und tat es in die Schüssel, so daß die Suppe darüber angerichtet wurde. Danach war sie dem König gebracht, der aß sie, und sie schmeckte ihm so gut wie das vorige Mal, und ließ den Koch kommen, der mußte auch diesmal gestehen, daß Allerleirauh die Suppe gekocht hätte. Allerleirauh kam da wieder vor den König, aber sie antwortete, daß sie nur dazu da wäre, daß ihr die Stiefeln an den Kopf geworfen würden und daß sie von dem goldenen Spinnrädchen gar nichts wüßte.

Als der König zum drittenmal ein Fest anstellte, da ging es nicht anders als die vorigen Male. Der Koch sprach zwar: "Du bist eine Hexe, Rauhtierchen, und tust immer etwas in die Suppe, davon sie so gut wird und

dem König besser schmeckt, als was ich koche"; doch weil es so bat, so ließ er es auf die bestimmte Zeit hingehen. Nun zog es ein Kleid an, das wie die Sterne glänzte, und trat damit in den Saal. Der König tanzte wieder mit der schönen Jungfrau und meinte, daß sie noch niemals so schön gewesen wäre. Und während er tanzte, steckte er ihr, ohne daß sie es merkte, einen goldenen Ring an den Finger und hatte befohlen, daß der Tanz recht lang währen sollte. Wie er zu Ende war, wollte er sie an den Händen festhalten, aber sie riß sich los und sprang so geschwind unter die Leute, daß sie vor seinen Augen verschwand. Sie lief, was sie konnte, in ihr Ställchen unter der Treppe; weil sie aber zu lange und über eine halbe Stunde geblieben war, so konnte sie das schöne Kleid nicht ausziehen, sondern warf nur den Mantel von Pelz darüber, und in der Eile machte sie sich auch nicht ganz rußig, sondern ein Finger blieb weiß. Allerleirauh lief nun in die Küche, kochte dem König die Brotsuppe und legte, wie der Koch fort war, den goldenen Haspel hinein. Der König, als er den Haspel auf dem Grunde fand, ließ Allerleirauh rufen; da erblickte er den weißen Finger und sah den Ring, den er im Tanze ihr angesteckt hatte. Da ergriff er sie an der Hand und hielt sie fest, und als sie sich losmachen und fortspringen wollte, tat sich der Pelzmantel ein wenig auf, und das Sternkleid schimmerte hervor. Der König faßte den Mantel und riß ihn ab. Da kamen die goldenen Haare hervor, und sie stand da in voller Pracht und konnte sich nicht länger verbergen. Und als sie Ruß und Asche aus ihrem Gesicht gewischt hatte, da war sie schöner, als man noch jemand auf Erden gesehen hat. Der König aber sprach: "Du bist meine liebe Braut, und wir scheiden nimmermehr voneinander." Darauf ward die Hochzeit gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihren Tod.

GRIMM, Brüder

1969 Märchen der Brüder Grimm, Mit Illustrationen von Josef Hegenbarth, Müller u. Kiepenheuer, Insel - Verlag Anton Kippenberg, Leipzig, s. 257-261.

Tüylüce (= Haarige)¹

Es war einmal, und es war auch nicht. Es war einmal ein Padischah. Als dieser Padischah eine Nacht mit seiner Frau im Bett war, sagte sie ihm:

"Wenn ich früher als du sterbe, heiratest du diejenige, die in meine Schuhe paßt."

"Gut", antwortete der Padischah.

Nach einer Zeit starb die Frau des Padischahs. Er vergaß nicht, was er mit seiner Frau sprach, und gab einem Ausrufer die Schuhe seiner Frau:

"Zeige diese im ganzen Land, ich heirate diejenige, der die Schuhe passen."

Der Ausrufer zeigte die Schuhe weit und breit, aber sie paßten niemandem. Der einen war sie zu groß, der anderen zu klein. Der Ausrufer kam nach sieben Tagen zurück:

"Mein Padischah, die Schuhe passen niemandem."

"Gut, mein Sohn, laß sie hier!"

Es verging eine Zeit. Als die Tochter des Padischahs eines Tages das Zimmer fegte, zog sie die Schuhe ihrer Mutter an, sie bemerkte, daß die Schuhe ihr paßten. Das Mädchen fing darüber zu weinen an. Ihr Vater fragte sie:

"Warum weinst du, meine Tochter?"

"Warum weine ich nicht, Vater? Ich zog die Schuhe meiner Mutter an, sie paßten mir gut."

"Wenn es so ist, nehme ich dich, meine Tochter."

¹ Tüylüce ist der Name des Mädchens im Haarkleid.

"Vater, bist du verrückt, du bist ein Padischah. So was gibts doch nicht? Ich bin deine Tochter! Wie kannst du mich heiraten? Paßt es unserer Religion und unseren Sitten?"

"Nein" sagte der Padischah, "das Vermächtnis deiner Mutter lautet so. Ich werde dich heiraten."

"Vater, das ist aber eine Sünde, wir finden einen anderen Ausweg."

"Nein" sagte der Padischah, "ich heirate dich!"

Das Mädchen sah, daß es ihren Vater nicht von seinen Gedanken abbringen konnte, und sagte:

"Gut, gib mir eine Frist von vierzig Tagen, wenn du mich heiratest."

In diesen vierzig Tagen fand das Mädchen einen Schäfer:

"Schäfer! Ich gebe dir Gold. Stich ein Schaf ab! Mache mir aus seinem Leder einen Mantel, eine Kopfbedeckung, ein paar Handschuhe und Strümpfe! Stelle dies alle aus Pelz her!"

"Gut, ich mache es." sagte er.

Der Schäfer machte einen Mantel, wie das Mädchen verlangte, und gab ihn dem Mädchen und nahm das Geld. Nachdem das Mädchen den Pelzmantel genommen hatte, kam es direkt in die Schatzkammer und füllte ihre Tasche mit Gold und zog den Pelzmantel an. Als ihr Vater nicht da war, verließ sie das Schloß.

Sie ging aus dem Land ihres Vaters in ein anderes Land, versteckte sich in die Hohle eines Felsens. Der Sohn des Padischahs war an jenem Tag zur Jagd gegangen. In der Hohle des Felsens sah er Tüylüce. Sie ähnelte weder einem Menschen noch einem Hund oder einem Bär, sie ähnelte niemandem, sie sah wie ein vierhändiger Mann aus. Der Sohn des Padischahs trug sie nach Haus:

"Ich habe meine Jagd gefunden, Mutter! Tüylüce wird hier bleiben. Sie geben ihr auch zu essen, was sie kochen. Schlagt und schimpft sie nicht! Schickt sie nicht hinaus! Pflegt sie hier! Von dieser Jagd ist Gutes zu erwarten."

Nach einer Weile wollte die Frau des Padischahs Tüylüce in eine Hochzeit bringen. Sie winkte ab:

"Ich kann nicht kommen, die Leute würden mein Fell abziehen."

Sie ließen Tüylüce allein zu Haus und gingen zur Hochzeit.

Nachdem sie gegangen waren, zog Tüylüce den Pelzmantel aus. Sie zog neue Kleider an und ging nach Haus, wo die Hochzeit stattfand. Die Frau des Padischahs sah sie in diesem Augenblick und näherte sich an ihr und fragte:

"Woher kommst du, meine Tochter?"

"Ich bin Turkmenin, unser Zelt wird unten aufgeschlagen. Ich habe das Geräusch der Hochzeit gehört und deshalb bin ich hier hergekommen."

"Wieviele Tage bleibt ihr, meine Tochter?"

"Einige Tage werden wir bleiben."

Ohne bei der Hochzeit gesehen zu werden, kehrte sie zurück nach Haus und zog ihren Pelzmantel wieder an. Als die Frau des Padischahs nach dem Ende der Hochzeit nach Haus kam, sagte sie zu diesem Mädchen:

"Ach, Tüylüce, warum bist du nicht mit uns gekommen? Zur Hochzeit ist eine Turkmenin gekommen, sie war sehr schön. Du hättest sie auch gesehen, wenn du mit uns gekommen wärst."

Das Mädchen erwiderte:

"Was geht sie mich an?"

Die Frau erzählte ihrem Sohn von der Schönheit der Turkmenin:

"Ach mein Sohn, zur Hochzeit kam eine Turkmenin, sie war so schön, du sollst sie auch sehen, sie war ein Mädchen, das dir gut passen würde."

"Mutter, bring auch mich morgen zur Hochzeit!"

Am nächsten Abend kleideten sie den Sohn des Padischahs neu ein und brachten ihn in die Hochzeit. Nach ihrem Fortgang legte Tüylüce den Pelzmantel ab, zog ein neues Kostüm an und ging zur Hochzeit. Als der Tanz begann, kam der Sohn des Padischahs zu Tüylüce und sagte:

"Komm, wollen wir uns befreunden?"

Dort steckten sie sich gegenseitig einen Ring an den Finger. Ohne von jemandem gesehen zu werden, kam Tüylüce zurück nach Haus und zog ihren Pelzmantel an.

Am nächsten Tag sagte der Sohn des Padischahs zu seiner Mutter, daß er dort hingehen will, wo sich die Zelte der Turkmenen befinden, um die Turkmenin aufzusuchen. Er machte sich auf den Weg. Aber er konnte sie nicht finden, er kam nach Haus zurück und sagte zu seiner Mutter:

"Mutter, macht mir Brot, ich werde mit den Wesiren reisen, und dieses Mädchen finden."

Bevor er sich auf den Weg machte, backten ihm die Hausbewohner Brot, und auch Tüylüce nahm ein Stückchen Teig und backte für ihn ein Brot und darin legte sie den Ring, den sie von ihm an der Hochzeit nahm und gab dem Sohn des Padischahs das Brot, während er den Ort, an dem er sich befand, zu verlassen begann. Der Sohn des Padischahs und seine Wesiren ziehen vierzig Tage und vierzig Nächte umher, endlich kamen sie in ein Land,

wo sie kein Brot finden konnten. Tüylüces Brot kam in den Sinn des Sohnes und er dachte:

"In meiner Tasche gab es Tüylüces Brot. Tüylüce berührte das Brot mit ihren Händen, aber ich habe Hunger. Was kann ich machen?"

Er fing Tüylüces Brot zu essen an. Er schnitt das Brot, aber was soll er denn sehen! Da stand ein Ring, den er bei der Hochzeit an den Finger der Turkmenin steckte. Er sagte zu seinen Wesiren:

"Unser Glück, das wir gesucht haben, war zu Haus, ich konnte es nicht bemerken. Ich zog vierzig Tage vergebens umher. Freunde, los! Wir kehren zurück."

Er kehrte mit seinen Wesiren nach Haus zurück, ohne davon zu berichten. Als er nach Haus kam, sagte er seiner Mutter:

"Mutter, ich bin sehr schlaflos und werde schlafen. Bring mir eine Pastete mit Tüylüce! Niemand soll mich nicht stören, ich enthauptete ihn."

Nach der Ankunft in seiner Wohnung, packte seine Mutter eine Pastete ein und rief Tüylüce:

"Tüylüce, bring diese Pastete, dein Bruder soll sie essen!"

Tüylüce verstand sofort, was ihr widerfahren könnte und wollte nicht gehen:

"Nein, ich gehe nicht, die Hunde beißen meine Felle."

"Wir gehen auch mit dir."

Sie gingen mit Tüylüce ins Schloß zusammen und ließen dort Tüylüce und kehrten nach Haus zurück. Sobald Tüylüce ins Zimmer trat, kam der Sohn des Padischahs zu Tüylüce:

"Komm hier, ziehe deinen Pelzmantel aus!"

"Wenn du deine Haut abziehst, ziehe ich auch meinen Pelzmantel aus. Das ist unmöglich. Wie kann man die Haut abziehen?"

"Nein, ziehe schnell aus!"

Der Sohn des Padischahs legte das Mädchen hin, öffnete die Knöpfe unter ihren Füßen und zog Tüylüces Pelzmantel aus. Er sah, daß die Turkmenin in der Hochzeit Tüylüce war, und fiel ohne Besinnung nieder.

Die Mutter des Sohnes wollte zu ihm gehen und schauen, weil Tüylüce sich sehr verspätete:

"Ich gehe einmal und schaue, warum Tüylüce noch nicht gekommen ist. Wenn die Hunde Tüylüce beißen, schimpfte der Sohn uns."

Die Frau kam ins Schloß und trat ins Zimmer ihres Sohnes. Sie sah, daß das Mädchen saß, das sie an der Hochzeit gesehen hatte und daß der Sohn bewußtlos auf dem Boden legte, und fragte:

"Meine Tochter, was ist denn los?"

Das Mädchen berührte mit ihren Händen das Gesicht des Sohnes und er kam wieder zu sich. Dann erzählte das Mädchen alles, was es erlebt hatte.

Sie machten vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit und erreichten das Ziel ihrer Wünsche.

SAKAOĞLU, Saim

1973 Gümüşhane Masalları, Metin Toplama ve Tahlil, Atatürk Üniversitesi Yayınları, No: 298, Sevinç Matbaası, Ankara, s. 494-497

Ütelek (= Behaarte)¹

Es war einmal, und es war auch nicht. Es war einmal ein Padischah. Dieser Padischah hatte eine heiratsfähige Tochter und eine Frau. Eines Tages wurde die Frau schwer krank. Sie ließ den Padischah rufen und sagte:

"Mein Padischah, ich werde sterben, Nimm diesen Ring mit dem Diamanten! Diejenige, der dieser Ring paßt, die heirate!"

"Gut", antwortete der Padischah.

Bald darauf stirbt die Frau des Padischahs. Es verstreicht eine Zeit, die Trauer der Padischahs um seine Frau vergeht und er schickt sich an zu heiraten. Denjenigen, die im Lande in Frage kamen, brachte man den Ring, um ihn an ihre Finger zu stecken. Der einen war er zu eng, der anderen zu weit ... Mit einem Wort, der Ring paßte niemandem auf den Finger

Eines Tages spielte die Tochter des Padischahs mit dem Ring in ihrer Hand. Die Umstehenden dachten: Wem wollen wir ihn bringen, wem wollen wir ihn bringen?

Als das Mädchen spielte und ihn auf ihren Finger stecken wollte, paßte er. Als der Padischah dies sieht, sagt er:

"Meine Tochter, dich nehme ich!"

Das Mädchen beginnt zu weinen und zu flehen:

"Ich bin deine Tochter! Wie kannst du mich heiraten? Was sollen die Leute dazu sagen?"

Aber was sie auch tut und sagt, sie kann ihren Vater nicht von dem Gedanken abbringen.

"Nein", sagt der Padischah, "das Vermächtnis deiner Mutter lautet so. Ich werde dich heiraten."

¹ Ütelek ist der Name des Mädchens im Haarkleid.

Das Mädchen sah, daß es nichts gegen die Worte seines Vaters ausrichten kann, und sagt:

"Lieber Vater, gib mir eine Frist von vierzig Tagen! Ich werde es mir überlegen. Danach werde ich dich heiraten."

Das Mädchen überlegte die ganze Nacht bis zum Morgen: Mein Gott, was soll ich tun, was soll ich machen?

Es ist die neununddreißigste Nacht. Das Mädchen geht zu seinem Vater und sagt:

"Vater, ich heirate dich, aber unter einer Bedingung. Ich möchte von dir dreierlei Kleider. Das eine soll ganz mit Perlen bestickt sein. Das andere soll mit Diamanten bestickt sein. Das dritte soll aus Pelz sein, aber die Haare nach außen (wie die Pelze jetzt sind) ... die Kopfbedeckung auf dem Kopf, die Handschuhe an der Hand, die Strümpfe am Fuß, alles aus Pelz ..."

"Gut", sagt der Padischah, und sofort wird alles bestellt. Es werden Kleider genäht, wie sie dieses Mädchen gewünscht hatte. Die Kleider kommen ... Da steht das Mädchen nachts auf, es ist Mitternacht ... Zuunterst zieht sie das Kleid aus Perlen, darüber das aus Edelsteinen und zuoberst das aus Pelz an. Sie sagt: "O Gott, steh mir bei!" und tritt um Mitternacht ganz vorsichtig durch die Gartentür und geht fort.

Sie geht in die Berge ... Sie schlüpft in einen hohlen Baum hinein und legt sich dort nieder.

Es wird Morgen. Der Sohn des Beys war zur Jagd gegangen. Seine Freunde hatten sich in verschiedene Richtungen entfernt. Der Sohn des Beys kam auch dahin, wo jener Baum stand ... Da sieht er, daß in der Höhle des Baumes ein Tier liegt, das aber keinem einzigen Tier ähnelt. Er tritt näher heran ... Das Tier erschrickt zuerst. Dann streichelt es der Sohn des Beys ganz behutsam. Da beginnt das Tier "Bidshi, bidshi" zu sagen. Das Tierchen gefällt dem Sohn des Beys so sehr, daß er es mitnimmt. Wenn dieses Tier berührt wurde, sagte es "Bidshi, bidshi". Der Sohn des Beys trägt es nach Hause. Er gibt ihm den Namen Ütelek. Schließlich gewann er das kleine

Tierchen so lieb, ach, so lieb. Er sieht, als er ihm die verschiedensten Speisen vorsetzt, daß es das ißt, was die Menschen auch essen. Man bereitet ihm einen sauberen Platz. Wenn sie essen, geben sie ihm auch zu essen. Jeder im Hause liebt dieses Ütelek. Ein harmloses Tier ...

In jenem Land war einmal im Jahr Markt, zu dem die heiratsfähigen Mädchen und Jungen gingen. Die Burschen suchten sich da die Mädchen aus, die ihnen gefielen.

Der Sohn des Beys steht an dem Tag, an dem Markt ist, auch früh auf. Er zieht sich an, schmückt sich, richtet sich her und macht sich fertig.

"Ütelek, ich gehe auf den Markt, mir ein schönes Mädchen auszusuchen", sagt er.

Ütelek entgegnet:

"Bidshi, bidshi."

Als der Sohn des Beys aus der Haustür tritt, hat er seinen Schal oben liegengelassen. Sowie er sagte: "O weh, ich habe meinen Schal vergessen, bringt mir meinen Schal!", stürzt Ütelek vor allen los, rennt nach oben und bringt den Schal. Der Sohn des Beys wurde böse.

"Hier sind so viele Dienerinnen und Mägde, aber meinen Schal zu holen bleibt Ütelek überlassen ...", sagt er und zerreißt den Schal. Das trifft Ütelek schwer ...

Ütelek macht sich sofort auf. Als sie aus dem Palast ihres Vaters geflohen war, hatte sie ihre Taschen reichlich mit Gold gefüllt ... Sie trägt ihr mit Diamanten besetztes Kleid und nimmt sich einen Wagen. Bevor sie aus dem Hause gegangen war, hatte sie das Pelzkleid und die Perlenkleidung versteckt. Mit einem Wort, sie fährt, von niemandem gesehen, direkt zum Markt.

Sie geht und setzt sich dort geradewegs an einen Tisch, der dicht bei dem Sohn des Beys steht, genau ihm gegenüber.

Der Sohn des Beys sieht das Mädchen und findet großen Gefallen an ihr.

Er geht zu ihr und fragt, nach ihrem Befinden. Sie beginnen sich zu unterhalten.

"Wessen Tochter bist du?" fragt der Sohn des Beys.

"Ich bin die Tochter des Händlers Ich-weiß-nicht", antwortet sie.

"Wo wohnst du? Wie heißt euer Stadtviertel?"

"Schaljirtan"¹, sagt das Mädchen

Der Bursche hatte das Mädchen so liebgewonnen und war so hingerissen, daß er ganz vergaß, daß er seinen Schal zerrissen hatte, als er aus dem Haus gegangen war.

So unterhalten sie sich dort eine Zeitlang. Sie vergnügen sich ... Die Leute beginnen auseinanderzugehen. Da sagt das Mädchen:

"O weh, mein Vater ist sehr streng! Wenn ich zu spät komme, wird er sich um mich sorgen."

Sofort macht sie sich auf, besteigt ihren Wagen und kommt vor dem Burschen nach Hause. Von niemandem gesehen, tritt sie in das Haus. Sie zieht wieder ihr Pelzkleid an und legt sich in eine Ecke.

Kurz darauf kommt auch der Bursche. Ütelek geht ihm sofort entgegen.

"Ütelek, Ütelek", sagt der Bursche, "geh von mir weg, ich habe nichts mehr für dich übrig! Heute habe ich ein schönes Mädchen gesehen ... Wenn du nur so groß wie eine Handspanne wärest, mit einem Buckel auf deinem Rücken, und wenn du bei mir gewesen wärest, hättest du auch jenes schöne Mädchen gesehen ... Ich werde es nun heiraten."

¹ Wörtlich: Derjenige, der einen Schal zerrissen hat.

Das Mädchen antwortete wieder:

"Bidshi, bidshi."

Kaum war es wieder Morgen geworden, da sagt der Sohn des Beys:
"Im Stadtviertel Schaljirtan lebt die Tochter eines Händlers. Sucht sie mir!"
und schickt Leute aus seinem Haus auf Brautwerbung.

Aber niemand kennt so ein Viertel oder so ein Mädchen ... Sie laufen die ganze Welt ab, können aber weder das Stadtviertel Schaljirtan noch so ein Mädchen finden.

So vergeht das Jahr.

Es kommt wieder der Tag, an dem der Heiratsmarkt stattfindet. Am Morgen zieht sich der Bursche an und schmückt sich. Gerade will er aus dem Haus treten, da merkt er, daß er seine Uhr vergessen hat.

"O weh, ich habe meine Uhr vergessen, bringt sie schnell!" ruft er.

Wieder stürzt Ütelek vor allen nach oben und bringt die Uhr.

Der Sohn des Beys wird böse und ruft:

"Ach, in diesem Haus gibt es so viele Dienerinnen und Mägde, und wenn ich etwas befehle, dann läuft dieses Tier los. Bleibt es nur dem Ütelek übrig, meine Uhr herzubringen?"

Er zerbricht die Uhr, Ütelek ist wieder über diese Worte sehr böse.

Dieses Mal trägt Ütelek das perlenbestickte Kleid. Sie geht zum Markt und setzt sich wieder an einen Tisch gegenüber dem Burschen. Sofort läuft der Bursche zu ihr.

"O meine Sultanin, wo bist du? Ich habe dich lange suchen lassen, und man konnte dich nicht finden."

"O mein Herr", sagt das Mädchen, "habe ich nicht gesagt, daß mein Vater Kaufmann ist? Mein Vater hat seine Arbeit gewechselt, wir sind verzogen. Jetzt wohnen wir in dem Viertel Saatkiran.¹"

Mit einem Wort, sie sitzen eine Zeitlang, unterhalten und vergnügen sich.

Gegen Abend sagt das Mädchen: "Mein Vater wird sich um mich sorgen, ich will nun gehen!" und macht sich vor dem Burschen auf.

Der Sohn des Beys, der einen edelsteinbesetzten Ring am Finger hat, zieht ihn diesmal ab und steckt ihn dem Mädchen an den Finger. Das Mädchen aber besteigt früher als alle anderen den Wagen und fährt nach Hause.

Am Abend kehrt auch der Jüngling zurück. Er fleht seine Mutter an:

"Ach, liebe Mutter, ich habe wieder jenes Mädchen auf dem Markt gesehen. Es ist umgezogen. Es wohnt im Stadtviertel Saatkiran. Sucht es mir!"

Leute aus seinem Haus ziehen wieder hinaus. Sie ziehen ein Jahr umher und suchen das Viertel Saatkiran ...

Im Märchen vergeht die Zeit schnell ... Es ist wieder ein Jahr um, es kommt der Tag des Marktes. Der Bursche läuft frühmorgens vor allen anderen zum Markt. Er sieht, daß das Mädchen fehlt. Er sucht und sucht. Er wartet bis zum Abend, aber dieses Jahr war das Mädchen nicht zum Markt gekommen ...

Am Abend kehrt der arme Jüngling nach Hause zurück. Er ist traurig, seine Augen sind wie zwei Tränenbäche. Wie sehr seine Eltern ihn auch trösten, alles ist vergeblich. Von Tag zu Tag wird er kränker.

"Entweder ich finde dieses Mädchen, oder ich sterbe", sagt er und legt sich krank zu Bett.

¹ Wörtlich: Derjenige, der eine Uhr zerbrochen hat.

So ist er nun krank und liegt im Bett. Eines Tages sagt er:

"Wie viele Freunde und Bekannte ich in diesem Lande auch habe, alle mögen mir eine Schüssel Suppe kochen. Ich will mich von ihnen allen verabschieden."

Dieser Wunsch des Jünglings wird bekanntgegeben. Jeder kocht eine Schüssel Suppe und bringt sie hin. Er steckte den Löffel nur einmal in die Suppe, dann gab er sie ungegessen zurück ...

Von den Leuten aus seinem Haus kocht ebenfalls jeder eine Schüssel Suppe, selbst dieses Ütelek bemühte sich darum und wehklagte und sagte: "Ich werde auch kochen."

Der Sohn hörte es und sagte:

"Was will dieses Ütelek? Ich bin noch nicht tot, und ihr quält es schon."

Seine Mutter aber sagt:

"Mein Sohn, es sucht Pfanne und Topf, es will Suppe kochen ... Weil es irgend etwas anbrennen lassen könnte, erlauben wir es ihm nicht."

Der Sohn sagt:

"Laßt es, soll es kochen, wir wollen sehen!"

Daraufhin lassen sie Ütelek gewähren. Es geht in die Küche und stellt etwas hinter die Tür, damit niemand kommt und zusehen kann. Es kocht eine schöne Suppe. Es zieht den Ring vom Finger und wirft ihn in die Schüssel. Es ruft jemanden von den Dienern "Bidshi, bidshi". Wieder ruft es "Bidshi, bidshi" und schickt ihm die Suppe.

Der Jüngling zieht die Suppe an sich. Als er den Löffel hineinsteckt, macht irgend etwas "klirr". Als es klirrt, schnellte er sofort hoch und setzt sich im Bett auf. Da sieht er, daß sein Ring zum Vorschein kommt, der Ring, den

er vor einem Jahr auf dem Markt dem Mädchen gegeben hat. Er denkt an die Stadtviertel Schaljirtan und Saatkiran und befiehlt sofort:

"Bringt mir auf der Stelle Ütelek, ich werde es schlachten!"

Als sie sagen: "Aber mein Sohn, ist ein Haar in der Suppe? Was ist los? Schade, Ütelek soll uns als Andenken an dich bleiben, tu es nicht!", antwortete er:

"Nein, bringt es, ich werde es schlachten!"

Man bringt das Mädchen. Der Sohn des Beys steht auf, legt es hin, schneidet mit seinem Rasiermesser das Pelzkleid auf und sieht auf einmal, daß das Mädchen, das er auf dem Markt gesehen hat, in einem mit Diamanten besetzten Kleid herauskommt. Als er das Mädchen sieht, sagt er:

"Oh, du hartherziges, gewissenloses Ding! Warum hast du mich so gequält?"

"Weshalb hast du mich auch so verächtlich angesehen, den Schal, den ich gebracht habe, zerrissen und die Uhr zerbrochen?" sagt das Mädchen.

Schließlich verzeihen sie einander. Von Tag zu Tag wurde der Jüngling gesünder ...

Dann machen sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit ... Sie haben das Ziel ihrer Wünsche erreicht, und wir steigen auf den Diwan ...

BORATAV, Pertev Naili

1967 Türkische Volksmärchen, Eugen Diederichs Verlag, Erste Auflage München 1990, Akademie Verlag, Berlin, s. 169-175.

Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack

Vorzeiten war ein Schneider, der drei Söhne hatte und nur eine einzige Ziege. Aber die Ziege, weil sie alle zusammen mit ihrer Milch ernährte, mußte ihr gutes Futter haben und täglich hinaus auf die Weide geführt werden. Die Söhne taten das auch nach der Reihe. Einmal brachte sie der älteste auf den Kirchhof, wo die schönsten Kräuter standen, ließ sie da fressen und herumspringen. Abends, als es Zeit war heimzugehen, fragte er: "Ziege, bist du satt?" Die Ziege antwortete:

"Ich bin so satt,
ich mag kein Blatt: meh! meh!"

"So komm nach Haus", sagte der Junge, faßte sie am Strickchen, führte sie in den Stall und band sie fest. "Nun", sagte der alte Schneider, "hat die Ziege ihr gehöriges Futter?" "Oh", antwortete der Sohn, "die ist so satt, sie mag kein Blatt." Der Vater aber wollte sich selbst überzeugen, ging hinab in den Stall, streichelte das liebe Tier und fragte: "Ziege, bist du auch satt?" Die Ziege antwortete:

"Wovon sollt ich satt sein?
Ich sprang nur über Gräbelein
und fand kein einzig Blättelein: meh! meh!"

"Was muß ich hören?" rief der Schneider, lief hinauf und sprach zu dem Jungen: "Ei, du Lügner sagst, die Ziege wäre satt, und hast sie hungern lassen?", und in seinem Zorne nahm er die Elle von der Wand und jagte ihn mit Schlägen hinaus. Am andern Tag war die Reihe am zweiten Sohn, der suchte an der Gartenheck einen Platz aus, wo lauter gute Kräuter standen, und die Ziege fraß sie rein ab. Abends, als er heim wollte, fragte er: "Ziege, bist du satt?" Die Ziege antwortete:

"Ich bin so satt,
ich mag kein Blatt: meh! meh!"

"So komm nach Haus", sprach der Junge, zog sie heim und band sie im Stalle fest. "Nun", sagte der alte Schneider, "hat die Ziege ihr gehöriges

Futter?" "Oh", antwortete der Sohn, "die ist so satt, sie mag kein Blatt." Der Schneider wollte sich darauf nicht verlassen, ging hinab in den Stall und fragte: "Ziege, bist du auch satt?" Die Ziege antwortete:

"Wovon sollt ich satt sein?
Ich sprang nur über Gräbelein
und fand kein einzig Blättelein: meh! meh!"

"Der gottlose Bösewicht!" schrie der Schneider, "so ein frommes Tier hungern zu lassen!", lief hinauf und schlug mit der Elle den Jungen zur Haustüre hinaus. Die Reihe kam jetzt an den dritten Sohn, der wollte seine Sache gut machen, suchte Buschwerk mit dem schönsten Laube aus und ließ die Ziege daran fressen. Abends, als er heim wollte, fragte er: "Ziege, bist du auch satt?" Die Ziege antwortete:

"Ich bin so satt,
ich mag kein Blatt: meh! meh!"

"So komm nach Haus", sagte der Junge, führte sie in den Stall und band sie fest. "Nun", sagte der alte Schneider, "hat die Ziege ihr gehöriges Futter?" "Oh", antwortete der Sohn, "die ist so satt, sie mag kein Blatt." Der Schneider traute nicht, ging hinab und fragte: "Ziege, bist du auch satt?" Das boshafte Tier antwortete:

"Wovon sollt ich satt sein?
Ich sprang nur über Gräbelein
und fand kein einzig Blättelein: meh! meh!"

"O die Lügenbrut!" rief der Schneider, "einer so gottlos und pflichtvergessen wie der andere! Ihr sollt mich nicht länger zum Narren haben!", und vor Zorn ganz außer sich, sprang er hinauf und gerbte dem armen Jungen mit der Elle den Rücken so gewaltig, daß er zum Haus hinaussprang.

Der alte Scheider war nun mit seiner Ziege allein. Am andern Morgen ging er hinab in den Stall, liebte die Ziege und sprach: "Kom m, mein liebes Tierlein, ich will dich selbst zur Weide führen." Er nahm sie am Strick und brachte sie zu grünen Hecken und unter Schafrippe und was sonst die

Ziegen gerne fressen. "Da kannst du dich einmal nach Herzenslust sättigen", sprach er zu ihr und ließ sie weiden bis zum Abend. Da fragte er: "Ziege, bist du satt?" Sie antwortete:

"Ich bin so satt;
ich mag kein Blatt: meh! meh!"

"So komm nach Haus", sagte der Schneider, führte sie in den Stall und band sie fest. Als er wegging, kehrte er sich noch einmal um und sagte: "Nun bist du doch einmal satt!" Aber die Ziege machte es ihm nicht besser und rief:

"Wie sollt ich satt sein?
Ich sprang nur über Gräbelein
und fand kein einzig Blättelein: meh! meh!"

Als der Scheider das hörte, stutzte er und sah wohl, daß er seine drei Söhne ohne Ursache verstoßen hatte. "Wart", rief er, "du undankbares Geschöpf, dich fortzujagen ist noch zuwenig, ich will dich zeichnen, daß du dich unter ehrbaren Schneidern nicht mehr darfst sehen lassen." In einer Hast sprang er hinauf, holte sein Bartmesser, seifte der Ziege den Kopf ein und schor sie so glatt wie seine flache Hand. Und weil die Elle zu ehrenvoll gewesen wäre, holte er die Peitsche und versetzte ihr solche Hiebe, daß sie in gewaltigen Sprüngen davonlief.

Der Schneider, als er so ganz einsam in seinem Hause saß, verfiel in große Traurigkeit und hätte seine Söhne gerne wiedergehabt, aber niemand wußte, wo sie hingeraten waren. Der älteste war zu einem Schreiner in die Lehre gegangen, da lernte er fleißig und unverdrossen, und als seine Zeit herum war, daß er wandern sollte, schenkte ihm der Meister ein Tischchen, das gar kein besonderes Ansehen hatte und von gewöhnlichem Holz war, aber es hatte eine gute Eigenschaft: Wenn man es hinstellte und sprach: "Tischchen, deck dich!", so war das gute Tischchen auf einmal mit einem saubern Tüchlein bedeckt, und stand da ein Teller, und Messer und Gabel daneben und Schüsseln mit Gesottenem und Gebratenem, soviel Platz hatten, und ein großes Glas mit rotem Wein leuchtete, daß einem das Herz lachte. Der junge Gesell dachte: 'Damit hast du genug für dein Lebtag', zog guter Dinge in der Welt umher und bekümmerte sich gar nicht darum, ob ein

Wirtshaus gut oder schlecht und ob etwas darin zu finden war oder nicht. Wenn es ihm gefiel, so kehrte er gar nicht ein, sondern im Felde, im Wald, auf einer Wiese, wo er Lust hatte, nahm er sein Tischchen vom Rücken, stellte es vor sich hin und sprach: "Deck dich!", so war alles da, was sein Herz begehrte. Endlich kam es ihm in den Sinn, er wollte zu seinem Vater zurückkehren, sein Zorn würde sich gelegt haben, und mit dem Tischchendeckdich würde er ihn gerne wieder aufnehmen. Es trug sich zu, daß er auf dem Heimweg abends in ein Wirtshaus kam, das mit Gästen angefüllt war; sie hießen ihn willkommen und luden ihn ein, sich zu ihnen zu setzen und mit ihnen zu essen, sonst würde er schwerlich noch etwas bekommen. "Nein", antwortete der Schreiner, "die paar Bissen will ich euch nicht vor dem Munde nehmen, lieber sollt ihr meine Gäste sein." Sie lachten und meinten, er triebe seinen Spaß mit ihnen. Er aber stellte sein hölzernes Tischchen mitten in die Stube und sprach: "Tischchen, deck dich! Augenblicklich war es mit Speisen besetzt, so gut, wie sie der Wirt nicht hätte herbeischaffen können, und wovon der Geruch den Gästen lieblich in die Nase stieg." Zugegriffen, liebe Freunde", sprach der Schreiner, und die Gäste, als sie sahen, wie es gemeint war, ließen sich nicht zweimal bitten, rückten heran, zogen ihre Messer und griffen tapfer zu. Und was sie am meisten verwunderte, wenn eine Schüssel leer geworden war, so stellte sich gleich von selbst eine volle an ihren Platz. Der Wirt stand in einer Ecke und sah dem Dinge zu; er wußte gar nicht, was er sagen sollte, dachte aber: 'Einen solchen Koch könntest du in deiner Wirtschaft wohl brauchen. Der Schreiner und seine Gesellschaft waren lustig bis in die späte Nacht, endlich legten sie sich schlafen, und der junge Geselle ging auch zu Bett und stellte sein Wünschtischchen an die Wand. Dem Wirte aber ließen seine Gedanken keine Ruhe, es fiel ihm ein, daß in seiner Rumpelkammer ein altes Tischchen stände, das geradeso aussähe; das holte er ganz sachte herbei und vertauschte es mit dem Wünschtischchen. Am andern Morgen zahlte der Schreiner sein Schlafgeld, packte sein Tischchen auf, dachte gar nicht daran, daß er ein falsches hätte, und ging seiner Wege. Zu Mittag kam er bei seinem Vater an, der ihn mit großer Freude empfing. "Nun, mein lieber Sohn was hast du gelernt?" sagte er zu ihm. "Vater, ich bin ein Schreiner geworden." "Ein gutes Handwerk", erwiderte der Alte, "aber was hast du von deiner Wanderschaft mitgebracht?" "Vater, das Beste, was ich mitgebracht habe, ist das Tischchen." Der Schneider betrachtete es von allen Seiten und sagte: "Daran hast du kein Meisterstück gemacht, das ist ein altes und schlechtes Tischchen." "Aber es ist ein Tischchendeckdich", antwortete der Sohn. "Wenn ich es hinstelle und

sage ihm, es sollte sich decken, so stehen gleich die schönsten Gerichte darauf und ein Wein dabei, der das Herz erfreut. Ladet nur alle Verwandte und Freunde ein, die sollen sich einmal laben und erquicken, denn das Tischchen macht sie alle satt." Als die Gesellschaft beisammen war, stellte er sein Tischchen mitten in die Stube und sprach: "Tischchen, deck dich!" Aber das Tischchen regte sich nicht und blieb so leer wie ein anderer Tisch, der die Sprache nicht versteht. Da merkte der arme Geselle, daß ihm das Tischchen vertauscht war, und schämte sich, daß er wie ein Lügner dastand. Die Verwandten aber lachten ihn aus und mußten ungetrunken und ungegessen wieder heimwandern. Der Vater holte seine Lappen wieder herbei und schneiderte fort, der Sohn aber ging bei einem Meister in die Arbeit.

Der zweite Sohn war zu einem Müller gekommen und bei ihm in die Lehre gegangen. Als er seine Jahre herum hatte, sprach der Meister: "Weil du dich so wohl gehalten hast, so schenke ich dir einen Esel von einer besonderen Art, er zieht nicht am Wagen und trägt auch keine Säcke. " "Wozu ist er denn nütze?" fragte der junge Geselle. "Er speit Gold", antwortete der Müller. "Wenn du ihn auf ein Tuch stellst und sprichst: 'Bricklebrit', so speit dir das gute Tier Goldstücke aus, hinten und vorn." "Das ist eine schöne Sache", sprach der Geselle, dankte dem Meister und zog in die Welt. Wenn er Gold nötig hatte, brauchte er nur zu seinem Esel "Bricklebrit" zu sagen, so regnete es Goldstücke, und er hatte weiter keine Mühe, als sie von der Erde aufzuheben. Wo er hinkam, war ihm das Beste gut genug, und je teurer, je lieber, denn er hatte immer einen vollen Beutel. Als er sich eine Zeitlang in der Welt umgesehen hatte, dachte er 'Du mußt deinen Vater aufsuchen; wenn du mit dem Goldesel kommst, so wird er seinen Zorn vergessen und dich gut aufnehmen.' Es trug sich zu, daß er in dasselbe Wirtshaus geriet, in welchem seinem Bruder das Tischchen vertauscht war. Er führte seinen Esel an der Hand, und der Wirt wollte ihm das Tier abnehmen und anbinden, der junge Geselle aber sprach: "Gebt Euch keine Mühe meinen Grauschimmel führe ich selbst in den Stall und binde ihn auch selbst an, denn ich muß wissen, wo er steht." Dem Wirt kam das wunderlich vor, und er meinte, einer, der seinen Esel selbst besorgen müßte, hätte nicht viel zu verzehren; als aber der Fremde in die Tasche griff, zwei Goldstücke herausholte und sagte, er solle nur etwas Gutes für ihn einkaufen, so machte er große Augen, lief und suchte das Beste, das er auftreiben konnte. Nach der Mahlzeit fragte der Gast, was er schuldig wäre, der Wirt wollte die doppelte Kreide nicht sparen und sagte, noch ein

paar Goldstücke müßte er zulegen. Der Geselle griff in die Tasche, aber sein Gold war eben zu Ende. "Wartet einen Augenblick, Herr Wirt", sprach er, "ich will nur gehen und Gold holen", nahm aber das Tischtuch mit. Der Wirt wußte nicht, was das heißen sollte, war neugierig, schlich ihm nach, und da der Gast die Stalltüre zuriegelte, so guckte er durch ein Astloch. Der Fremde breitete unter dem Esel das Tuch aus, rief "Bricklebrit", und augenblicklich fing das Tier an, Gold zu speien von hinten und vorn, daß es ordentlich auf die Erde herabregnete. "Ei der Tausend", sagte der Wirt, "da sind die Dukaten bald geprägt! So ein Geldbeutel ist nicht übel!" Der Gast bezahlte seine Zeche und legte sich schlafen, der Wirt aber schlich in der Nacht herab in den Stall, führte den Münzmeister weg und band einen andern Esel an seine Stelle. Den folgenden Morgen in der Frühe zog der Geselle mit seinem Esel ab und meinte, er hätte seinen Goldesel. Mittags kam er bei seinem Vater an, der sich freute, als er ihn wiedersah, und ihn gerne aufnahm. "Was ist aus dir geworden, mein Sohn?" fragte der Alte. "Ein Müller, lieber Vater", antwortete er. "Was hast du von deiner Wanderschaft mitgebracht?" "Weiter nichts als einen Esel." "Esel gibt's hier genug", sagte der Vater, "da wäre mir doch eine gute Ziege lieber gewesen." "Ja", antwortete der Sohn, "aber es ist kein gemeiner Esel, sondern ein Goldesel: wenn ich sage 'Bricklebrit', so speit Euch das gute Tier ein ganzes Tuch voll Goldstücke. Laßt nur alle Verwandten herbeirufen, ich mache sie alle zu reichen Leuten." "Das laß ich mir gefallen", sagte der Schneider, "dann brauch ich mich mit der Nadel nicht weiter zu quälen", sprang selbst fort und rief die Verwandten herbei. Sobald sie beisammen waren, hieß sie der Müller Platz machen, breitete sein Tuch aus und brachte den Esel in die Stube. "Jetzt gebt acht", sagte er und rief "Bricklebrit", aber es waren keine Goldstücke, was herabfiel, und es zeigte sich, daß das Tier nichts von der Kunst verstand, denn es bringt's nicht jeder Esel so weit. Da machte der arme Müller ein langes Gesicht, sah, daß er betrogen war, und bat die Verwandten um Verzeihung, die so arm heimgingen, als sie gekommen waren. Es blieb nichts übrig, der Alte mußte wieder nach der Nadel greifen und der Junge sich bei einem Müller verdingen.

Der dritte Bruder war zu einem Drechsler in die Lehre gegangen, und weil es ein kunstreiches Handwerk ist, mußte er am längsten lernen. Seine Brüder aber meldeten ihm in einem Briefe, wie schlimm es ihnen ergangen wäre und wie sie der Wirt noch am letzten Abend um ihre schönen Wünschdinge gebracht hätte. Als der Drechsler nun ausgelernt hatte und

wandern sollte, so schenkte ihm sein Meister, weil er sich so wohl gehalten, einen Sack und sagte: "Es liegt ein Knüppel darin." "Den Sack kann ich umhängen, und er kann mir gute Dienste leisten, aber was soll der Knüppel darin? Der macht ihn nur schwer." "Das will ich dir sagen", antwortete der Meister, "hat dir jemand etwas zuleid getan, so sprich nur: 'Knüppel, aus dem Sack!', so springt dir der Knüppel heraus unter die Leute und tanzt ihnen so lustig auf dem Rücken herum, daß sie sich acht Tage lang nicht regen und bewegen können; und eher läßt er nicht ab, als bis du sagst: 'Knüppel, in den Sack!'" Der Gesell dankte ihm, hing den Sack um, und wenn ihm jemand zu nahe kam und auf den Leib wollte, so sprach er: "Knüppel, aus dem Sack!" Als bald sprang der Knüppel heraus und klopfte einem nach dem andern den Rock oder Wams gleich auf dem Rücken aus und wartete nicht erst, bis er ihn ausgezogen hatte; und das ging so geschwind, daß, eh sich's einer versah, die Reihe schon an ihm war. Der junge Drechsler langte zur Abendzeit in dem Wirtshaus an, wo seine Brüder waren betrogen worden. Er legte seinen Ranzen vor sich auf den Tisch und fing an zu erzählen, war er alles Merkwürdiges in der Welt gesehen habe. "Ja", sagte er, "man findet wohl ein Tischchendeckdich, einen Goldesel und dergleichen, lauter gute Dinge, die ich nicht verachte, aber das ist alles nichts gegen den Schatz, den ich mir erworben habe und mit mir da in meinem Sack führe." Der Wirt spitzte die Ohren. 'Was in aller Welt mag das sein?' dachte er, 'der Sack ist wohl mit lauter Edelsteinen angefüllt; den sollte ich billig auch noch haben, denn aller guten Dinge sind drei.' Als Schlafenszeit war, streckte sich der Gast auf die Bank und legte seinen Sack als Kopfkissen unter. Der Wirt, als er meinte, der Gast läge in tiefem Schlaf, ging herbei, rückte und zog ganz sachte und vorsichtig an dem Sack, ob er ihn vielleicht wegziehen und einen andern unterlegen könnte. Der Drechsler aber hatte schon lange darauf gewartet, wie nun der Wirt eben einen herzhaften Ruck tun wollte, rief er: "Knüppel, aus dem Sack!" Als bald fuhr das Knüppelchen heraus, dem Wirt auf den Leib und rieb ihm die Nähte, daß es eine Art hatte. Der Wirt schrie zum Erbarmen, aber je lauter er schrie, desto kräftiger schlug der Knüppel ihm den Takt dazu auf dem Rücken, bis er endlich erschöpft zur Erde fiel. Da sprach der Drechsler: "Wo du das Tischchendeckdich und den Goldesel nicht wieder herausgibst, so soll der Tanz von neuem angehen." "Ach nein", rief der Wirt ganz kleinlaut, "ich gebe alles gerne wieder heraus, laßt nur den verwünschten Kobold wieder in den Sack kriechen." Da sprach der Geselle: "Ich will Gnade vor Recht

ergehen lassen, aber hüte dich vor Schaden!" Dann rief er: "Knüppel, in den Sack!" und ließ ihn ruhen.

Der Drechsler zog am andern Morgen mit dem Tischchendeckdich und dem Goldesel heim zu seinem Vater. Der Schneider freute sich, als er ihn wiedersah, und fragte auch ihn, was er in der Fremde gelernt hätte. "Lieber Vater", antwortete er, "ich bin ein Drechsler geworden." "Ein kunstreiches Handwerk", sagte der Vater. "Was hast du von der Wanderschaft mitgebracht?" "Ein kostbares Stück, lieber Vater", antwortete der Sohn, "einen Knüppel in dem Sack." "Was!" rief der Vater, "einen Knüppel? das ist der Mühe wert! Den kannst du dir von jedem Baume abhauen." "Aber einen solchen nicht, lieber Vater; sage ich 'Knüppel, aus dem Sack!', so springt der Knüppel heraus und macht mit dem, der es nicht gut mit mir meint, einen schlimmen Tanz und läßt nicht eher nach, als bis er auf der Erde liegt und um gut Wetter bittet. Seht Ihr, mit diesem Knüppel habe ich das Tischchendeckdich und den Goldesel wieder herbeigeschafft, die der diebische Wirt meinen Brüdern abgenommen hatte. Jetzt laßt sie beide rufen und ladet alle Verwandten ein, ich will sie speisen und tränken und will ihnen die Taschen noch mit Gold füllen." Der alte Schnieder wollte nicht recht trauen, brachte aber doch die Verwandten zusammen. Da deckte der Drechsler ein Tuch in die Stube, führte den Goldesel herein und sagte zu seinem Bruder: "Nun, lieber Bruder, sprich mit ihm." Der Müller sagte "Bricklebrit", und augenblicklich sprangen die Goldstücke auf das Tuch herab, als käme ein Platzregen, und der Esel hörte nicht eher auf, als bis alle so viel hatten, daß sie nicht mehr tragen konnten. (Ich sehe dir's an, du wärst auch gerne dabeigewesen.) Dann holte der Drechsler das Tischchen und sagte: "Lieber Bruder, nun sprich mit ihm." Und kaum hatte der Schreiner "Tischchen, deck dich!" gesagt, so war es gedeckt und mit den schönsten Schüsseln reichlich besetzt. Da ward eine Mahlzeit gehalten, wie der gute Schneider noch keine in seinem Hause erlebt hatte, und die ganze Verwandtschaft blieb beisammen bis in die Nacht, und waren alle lustig und vergnügt. Der Schneider verschloß Nadel und Zwirn, Elle und Bügeleisen in einen Schrank und lebte mit seinen drei Söhnen in Freude und Herrlichkeit.

Wo ist aber die Ziege hingekommen, die schuld war, daß der Schneider seine drei Söhne fortjagte? Das will ich dir sagen. Sie schämte sich, daß sie einen kahlen Kopf hatte, lief in eine Fuchshöhle und verkroch sich

hinein. Als der Fuchs nach Haus kam, funkelten ihm ein Paar große Augen aus der Dunkelheit entgegen, daß er erschrak und wieder zurücklief. Der Bär begegnete ihm, und da der Fuchs ganz verstört aussah, so sprach er: "Was ist dir, Bruder Fuchs, was machts du für ein Gesicht?" "Ach", antwortete der Rote, "ein grimmig Tier sitzt in meiner Höhle und hat mich mit feurigen Augen angeglotzt." "Das wollen wir bald austreiben", sprach der Bär, ging mit zu der Höhle und schaute hinein; als er aber die feurigen Augen erblickte, wandelte ihn ebenfalls Furcht an; er wollte mit dem grimmigen Tiere nichts zu tun haben und nahm Reißaus. Die Biene begegnete ihm, und da sie merkte, daß es ihm in seiner Haut nicht wohl zumute war, sprach sie; "Bär, du machts ja ein gewaltig verdrießlich Gesicht, wo ist deine Lustigkeit geblieben?" "Du hast gut reden", antwortete der Bär, "es sitzt ein grimmiges Tier mit Glotzaugen in dem Hause des Roten, und wir können es nicht herausjagen." Die Biene sprach: "Du dauerst mich, Bär, ich bin ein armes, schwaches Geschöpf, das ihr im Wege nicht anguckt, aber ich glaube doch, daß ich euch helfen kann." Sie flog in die Fuchshöhle, setzte sich der Ziege auf den glatten, geschorenen Kopf und stach sie so gewaltig, daß sie aufsprang. "Meh! meh!" schrie und wie toll in die Welt hineinlief; und weiß niemand auf diese Stunde, wo sie hingelaufen ist.

GRIMM, Brüder

1969 Märchen der Brüder Grimm, Mit Illustrationen von Josef Hegenbarth, Müller u. Kiepenheuer, Insel - Verlag Anton Kippenberg, Leipzig, s. 133-143.

Knüppel aus dem Sack

Es war einmal, und es war auch nicht. Es war einmal ein armer Grindkopf, und auch seine Mutter war arm. Jeden Tag ging der Bursche in den Wald Holz holen und schleppte es auf seinem Rücken.

Eines Tages wurde er müde, lehnte sich an einen Baum und rief vor Müdigkeit:

"Uff, uff!"

Als er das sagte, öffnet sich an der Stelle eine Tür, ein Neger kam heraus und fragte:

"Was willst du? Ich heiße Uff."

Der Grindkopf antwortete:

"Ich habe nichts zu wünschen, ich war müde und habe uff gesagt."

Der Neger gab ihm eine Schachtel und sagte:

"Nimm sie und trage sie nach Hause! Vergiß auch diesen Baum nicht! Wenn du in Bedrängnis bist, komm und ruf mich von hier aus! Hüte dich aber davor, zu dem Kasten 'Öffne dich, mein Kasten!' zu sagen!"

Als der Grindkopf nach Hause kam, erzählte er seiner Mutter, was geschehen war:

"Ein Neger hat mir einen Kasten gegeben, aber er hat mich gewarnt zu sagen: Öffne dich, mein Kasten!"

In diesem Augenblick öffnet sich der Kasten. Es kommen verschiedene Speisen heraus. Eßdecken breiten sich aus, und die beiden setzen sich hin, um zu essen und zu trinken. Die Mutter und der Sohn freuten sich sehr darüber. Der Bursche sagt:

"Schließ dich, mein Kasten!"

Da schließt sich der Kasten, und sie stellen ihn auf das Wandbrett.

Der Sohn besteht darauf:

"Mutter, ich werde den Padischah zum Essen einladen."

Seine Mutter fragt:

"Mein Sohn, wohin willst du denn den Padischah setzen, wir haben keinen Platz."

Aber der Grindkopf beharrt auf seinem Willen, geht und lädt den Padischah zum Essen ein:

"Mein Padischah, kommt und eßt heute abend bei uns!"

"Mit wem soll ich kommen?" fragt der Padischah.

Er antwortet:

"Kommt, mit wem Ihr wollt!"

Der Padischah nimmt seinen Wesir und geht zum Haus des Grindkopfes. Da sieht er, daß es eine Hütte ist. Sie legten zwei Holzklötze unter sich und setzten sich. Der Grindkopf fragt:

"Mein Padischah, habt Ihr Hunger, sollen wir Essen zubereiten?"

Der Padischah sieht aber, daß kein Feuer und kein Herd da sind.

Wo wird er uns das Essen zubereiten? Was wird er uns zu essen geben? denkt er. Dann aber sagt er:

"Gut, bring es her, wir wollen sehen!"

Der Bursche holt den Kasten von dem Wandbrett herab.

"Öffne dich, mein Kasten, öffne dich!" sagt er.

Sofort breitet sich ein Speisetuch aus und darauf verschiedene Speisen, die hatte selbst der Sultan noch nicht gesehen. Die Gäste essen und trinken.

Der Bursche sagt: "Schließ dich, mein Kasten, schließ dich!" Und der Kasten schließt sich. Der Grindkopf nimmt ihn und stellt ihn vorsichtig auf das Wandbrett.

Der Padischah gibt seinem Wesir heimlich ein Zeichen und bedeutet ihm: Wir wollen diesen Kasten nehmen und entwenden. Der Wesir nimmt den Kasten und steckt ihn in seiner Mantelbausch, dann stehen sie auf und gehen.

Sowie sie gegangen sind, wird die Mutter unruhig, als sie den Kasten nicht sieht. Der Grindkopf läuft, immerfort weinend, zum Fuß jenes Baumes und ruft dort:

"Uff!"

Der Neger kommt und fragt:

"Was ist, hast du jenen Kasten stehlen lassen?"

Der Grindkopf erzählt, was ihm begegnet ist. Da gibt ihm der Neger einen Knüppel und warnt ihn streng: "Hüte dich zu sagen: 'Knüppel aus dem Sack!' "

Der Grindkopf kommt nach Hause, erzählt seiner Mutter, was er erlebt hat, und sagt:

"Der Neger hat mich gewarnt, zu dem Knüppel zu sagen: 'Knüppel aus dem Sack!' "

Er hat das kaum ausgesprochen, da bewegt sich der Knüppel und prügelt diesen Burschen tüchtig durch. Als er aber ruft: "Halt ein, mein Knüppel!", hält er ein.

Der Grindkopf sagt:

"Ha, jetzt ist die Sache leicht!"

Er nimmt den Knüppel, geht in den Palast und sagt am Tor:

"Ich will zum Padischah!"

Man will ihn nicht einlassen, aber er dringt schließlich zum Padischah vor. Der Padischah und der Wesir empfangen ihn freundlich lächelnd und sagen:

"Komm, wir wollen sehen, was es gibt, Grindkopf!"

Der Grindkopf befiehlt leise:

"Knüppel aus dem Sack!"

Der Knüppel erhebt sich und schlägt einmal den Padischah, einmal den Wesir, einmal den Padischah, einmal den Wesir, bis sie windelweich geschlagen sind.

Der Padischah und der Wesir fangen an zu flehen:

"Ach, Grindkopf, wir sterben!"

Der Grindkopf aber sagt:

"Solange der Kasten nicht kommt, hört der Knüppel nicht auf." Sofort bringen sie den Kasten, und der Grindkopf befiehlt:

"Halt ein, mein Knüppel!"

Da hält er ein.

Er aber nimmt den Knüppel und den Kasten und geht nach Hause.

Am nächsten Tag geht der Grindkopf zu dem Neger und sagt:

"Ich habe den Kasten bekommen."

Der Neger gibt ihm diesmal einen Esel und warnt: "Hüte dich zu sagen: 'Schrei, mein Esel!' "

Der Grindkopf kommt nach Hause und erzählt dies seiner Mutter und sagt:

"Der Neger hat mich gewarnt zu sagen: 'Schrei, mein Esel!' "

Der Esel, der das hört, beginnt - klimper-klimper - Geld von sich zu geben. Der Grindkopf und seine Mutter nehmen den Kasten, den Knüppel und den Esel und gehen in ein fernes Land, dort lassen sie sich einen Palast bauen und sind glücklich.

Sneewittchen

Es war einmal mitten im Winter, und die Schneeflocken fielen wie Federn vom Himmel herab, da saß eine Königin an einem Fenster, das einen Rahmen von schwarzem Ebenholz hatte, und nähte. Und wie sie so nähte und nach dem Schnee aufblickte, stach sie sich mit der Nadel in den Finger, und es fielen drei Tropfen Blut in den Schnee. Und weil das Rote im weißen Schnee so schön aussah, dachte sie bei sich: 'Hätt ich ein Kind so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarz wie das Holz an dem Rahmen!' Bald darauf bekam sie ein Töchterlein, das war so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarzhaarig wie Ebenholz und ward darum Sneewittchen (Schneeweißchen) genannt. Und wie das Kind geboren war, starb die Königin.

Über ein Jahr nahm sich der König eine andere Gemahlin. Es war eine schöne Frau, aber sie war stolz und übermütig und konnte nicht leiden, daß sie an Schönheit von jemand sollte übertroffen werden. Sie hatte einen wunderbaren Spiegel, wenn sie vor den trat und sich darin beschaute, sprach sie:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?",

so antwortete der Spiegel:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land."

Da war sie zufrieden, denn sie wußte, daß der Spiegel die Wahrheit sagte. Sneewittchen aber wuchs heran und wurde immer schöner, und als es sieben Jahr alt war, war es so schön wie der klare Tag und schöner als die Königin selbst. Als diese einmal ihren Spiegel fragte:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?",

so antwortete er:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr."

Da erschrak die Königin und ward gelb und grün vor Neid. Von Stund an, wenn sie Sneewittchen erblickte, kehrte sich ihr das Herz im Leibe herum, so haßte sie das Mädchen. Und der Neid und Hochmut wuchsen wie ein Unkraut in ihrem Herzen immer höher, daß sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr hatte. Da rief sie einen Jäger und sprach: "Bring das Kind hinaus in den Wald, ich will's nicht mehr vor meinen Augen sehen. Du sollst es töten und mir Lunge und Leber zum Wahrzeichen mitbringen." Der Jäger gehorchte und führte es hinaus, und als er den Hirschfänger gezogen hatte und Sneewittchens unschuldiges Herz durchbohren wollte, fing es an zu weinen und sprach: "Ach, lieber Jäger, laß mir mein Leben; ich will in den wilden Wald laufen und nimmermehr wieder heimkommen." Und weil es so schön war, hatte der Jäger Mitleiden und sprach: "So lauf hin, du armes Kind!" 'Die wilden Tiere werden dich bald gefressen haben', dachte er, und doch war's ihm, als wär ein Stein von seinem Herzen gewälzt, weil er es nicht zu töten brauchte. Und als gerade ein junger Frischling dahergesprungen kam, stach er ihn ab, nahm Lunge und Leber heraus und brachte sie als Wahrzeichen der Königin mit. Der Koch mußte sie in Salz kochen, und das boshafte Weib aß sie auf und meinte, sie hätte Sneewittchens Lunge und Leber gegessen.

Nun war das arme Kind in dem großen Wald mutterseligallein, und ward ihm so angst, daß es alle Blätter an den Bäumen ansah und nicht wußte, wie es sich helfen sollte. Da fing es an zu laufen und lief über die spitzen Steine und durch die Dornen, und die wilden Tiere sprangen an ihm vorbei, aber sie taten ihm nichts. Es lief, solange nur die Füße noch fortkonnten, bis es bald Abend werden wollte, da sah es ein kleines Häuschen und ging hinein, sich zu ruhen. In dem Häuschen war alles klein, aber so zierlich und reinlich, daß es nicht zu sagen ist. Da stand ein weißgedecktes Tischlein mit sieben kleinen Tellern, jedes Tellerlein mit seinem Löffelein, ferner sieben Messerlein und Gäblein und sieben Becherlein. An der Wand waren sieben Bettlein nebeneinander aufgestellt und schneeweiße Laken darübergedeckt. Sneewittchen, weil es so hungrig und durstig war, aß von jedem Tellerlein ein wenig Gemüs und Brot und trank aus jedem Becherlein einen Tropfen Wein; denn es wollte nicht einem allein alles wegnehmen. Hernach, weil es so müde war, legte es sich in ein Bettchen, aber keins paßte; das eine war zu lang, das andere zu kurz, bis endlich das siebente recht war; und darin blieb es liegen, befahl sich Gott und schlief ein.

Als es ganz dunkel geworden war, kamen die Herren von dem Häuslein, das waren die sieben Zwerge, die in den Bergen nach Erz hackten und gruben. Sie zündeten ihre sieben Lichtlein an, und wie es nun hell im Häuslein ward, sahen sie, daß jemand darin gewesen war, denn es stand nicht alles so in der Ordnung, wie sie es verlassen hatten. Der erste sprach: "Wer hat auf meinem Stühlchen gesessen?" Der zweite: "Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?" Der Dritte: "Wer hat von meinem Brötchen genommen?" Der vierte: "Wer hat von meinem Gemüschchen gegessen?" Der fünfte: "Wer hat mit meinem Gäbelchen gestochen?" Der sechste: "Wer hat mit meinem Messerchen geschnitten?" Der siebente: "Wer hat aus meinem Becherlein getrunken?" Dann sah sich der erste um und sah, daß auf seinem Bette eine kleine Delle war, da sprach er: "Wer hat in mein Bettchen getreten?" Die andern kamen gelaufen und riefen: "In meinem hat auch jemand gelegen." Der siebente aber, als er in sein Bett sah, erblickte Sneewittchen, das lag darin und schlief. Nun rief er die andern, die kamen herbeigelaufen und schrien vor Verwunderung, holten ihre sieben Lichtlein und beleuchteten Sneewittchen: "Ei, du mein Gott! Ei, du mein Gott!" riefen sie, "was ist das Kind so schön!" und hatten so große Freude, daß sie es nicht aufweckten, sondern im Bettlein fortschlafen ließen. Der siebente Zwerg aber schlief bei seinen Gesellen, bei jedem eine Stunde, da war die Nacht herum.

Als es Morgen war, erwachte Sneewittchen, und wie es die sieben Zwerge sah, erschrak es. Sie waren aber freundlich und fragten: "Wie heißt du?" "Ich heiße Sneewittchen", antwortete es. "Wie bist du in unser Haus gekommen?" sprachen weiter die Zwerge. Da erzählte es ihnen, daß seine Stiefmutter es hätte wollen umbringen lassen, der Jäger hätte ihm aber das Leben geschenkt, und da wär es gelaufen den ganzen Tag, bis es endlich ihr Häuslein gefunden hätte. Die Zwerge sprachen: "Willst du unsern Haushalt versehen, kochen, betten, waschen, nähen und stricken, und willst du alles ordentlich und reinlich halten, so kannst du bei uns bleiben, und es soll dir an nichts fehlen." "Ja", sagte Sneewittchen, "von Herzen gern" und blieb bei ihnen. Es hielt ihnen das Haus in Ordnung: morgens gingen sie in die Berge und suchten Erz und Gold, abends kamen sie wieder, und da mußte ihr Essen bereit sein. Den Tag über war das Mädchen allein, da warnten es die guten Zwerglein und sprachen: "Hüte dich vor deiner Stiefmutter, die wird bald wissen, daß du hier bist; laß ja niemand herein."

Die Königin aber, nachdem sie Sneewittchens Lunge und Leber glaubte gegessen zu haben, dachte nicht anders, als sie wäre wieder die Erste und Allerschönste, trat vor ihren Spiegel und sprach:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

Da antwortete der Spiegel:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr."

Da erschrak sie, denn sie wußte, daß der Spiegel keine Unwahrheit sprach, und merkte, daß der Jäger sie betrogen hatte und Sneewittchen noch am Leben war. Und da sann und sann sie aufs neue, wie sie es umbringen wollte; denn solange sie nicht die Schönste war im ganzen Land, ließ ihr der Neid keine Ruhe. Und als sie sich endlich etwas ausgedacht hatte, färbte sie sich das Gesicht und kleidete sich wie eine alte Krämerin und war ganz unkenntlich. In dieser Gestalt ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief: "Schöne Ware feil! feil!" Sneewittchen guckte zum Fenster heraus und rief: "Guten Tag, liebe Frau, was habt Ihr zu verkaufen?" "Gute Ware, schöne Ware", antwortete sie, "Schnürriemen von allen Farben" und holte einen hervor, der aus bunter Seide geflochten war. 'Die ehrliche Frau kann ich hereinlassen', dachte Sneewittchen, riegelte die Türe auf und kaufte sich den hübschen Schnürriemen. "Kind", sprach die Alte, "wie du aussiehst! Komm, ich will dich einmal ordentlich schnüren." Sneewittchen hatte kein Arg, stellte sich vor sie und ließ sich mit dem neuen Schnürriemen schnüren; aber die Alte schnürte geschwind und schnürte so fest, daß dem Sneewittchen der Atem verging und es für tot hinfiel. "Nun bist du die Schönste gewesen", sprach sie und eilte hinaus.

Nicht lange darauf, zur Abendzeit, kamen die sieben Zwerge nach Haus, aber wie erschranken sie, als sie ihr liebes Sneewittchen auf der Erde liegen sahen; und es regte und bewegte sich nicht, als wäre es tot. Sie hoben es in die Höhe, und weil sie sahen, daß es zu fest geschnürt war, schnitten sie den Schnürriemen entzwei: da fing es an ein wenig zu atmen und ward nach und

nach wieder lebendig. Als die Zwerge hörten, was geschehen war, sprachen sie: "Die alte Krämerfrau war niemand als die gottlose Königin; hüte dich und laß keinen Menschen herein, wenn wir nicht bei dir sind."

Das böse Weib aber, als es nach Hause gekommen war, ging vor den Spiegel und fragte:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

Da antwortete er wie sonst:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr."

Als die das hörte, lief ihr alles Blut zum Herzen, so erschrak sie, denn sie sah wohl, daß Sneewittchen wieder lebendig geworden war. "Nun aber", sprach sie, "will ich etwas aussinnen, das dich zugrunde richten soll", und mit Hexenkünsten, die sie verstand, machte sie einen giftigen Kamm. Dann verkleidete sie sich und nahm die Gestalt eines andern alten Weibes an. So ging sie hin über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief: "Gute Ware feil! feil!" Sneewittchen schaute heraus und sprach: "Geht nur weiter, ich darf niemand hereinlassen." "Das Ansehen wird dir doch erlaubt sein", sprach die Alte, zog den giftigen Kamm heraus und hielt ihn in die Höhe. Da gefiel er dem Kinde so gut, daß es sich betören ließ und die Türe öffnete. Als sie des Kaufs einig waren, sprach die Alte: "Nun will ich dich einmal ordentlich kämmen." Das arme Sneewittchen dachte an nichts und ließ die Alte gewähren, aber kaum hatte sie den Kamm in die Haare gesteckt, als das Gift darin wirkte und das Mädchen ohne Besinnung niederfiel. "Du Ausbund von Schönheit", sprach das boshafte Weib, "jetzt ist's um dich geschehen" und ging fort. Zum Glück aber war es bald Abend, wo die sieben Zwerglein nach Haus kamen. Als sie Sneewittchen wie tot auf der Erde liegen sahen, hatten sie gleich die Stiefmutter in Verdacht, suchten nach und fanden den giftigen Kamm, und kaum hatten sie ihn herausgezogen, so kam

Sneewittchen wieder zu sich und erzählte, was vorgegangen war. Da warnten sie es noch einmal, auf seiner Hut zu sein und niemand die Türe zu öffnen.

Die Königin stellte sich daheim vor den Spiegel und sprach:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

Da antwortete er wie vorher:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist doch noch tausendmal schöner als Ihr."

Als die den Spiegel so reden hörte, zitterte und bebte sie vor Zorn. "Sneewittchen soll sterben", rief sie, "und wenn es mein eignes Leben kostet." Darauf ging sie in eine ganz verborgene einsame Kammer, wo niemand hinkam, und machte da einen giftigen, giftigen Apfel. Äußerlich sah er schön aus, weiß mit roten Backen, daß jeder, der ihn erblickte, Lust danach bekam, aber wer ein Stückchen davon aß, der mußte sterben. Als der Apfel fertig war, färbte sie sich das Gesicht und verkleidete sich in eine Bauersfrau, und so ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen. Sie klopfte an, Sneewittchen streckte den Kopf zum Fenster heraus und sprach: "Ich darf keinen Menschen einlassen, die sieben Zwerge haben mir's verboten." "Mir auch recht", antwortete die Bäuerin, "meine Äpfel will ich schon loswerden. Da, einen will ich dir schenken." "Nein", sprach Sneewittchen, "ich darf nichts annehmen." "Fürchtest du dich vor Gift?" sprach die Alte. "Siehst du, da schneide ich den Apfel in zwei Teile; den roten Backen ißt du, den weißen will ich essen." Der Apfel war aber so künstlich gemacht, daß der rote Backen allein vergiftet war. Sneewittchen lusterte den schönen Apfel an, und als es sah, daß die Bäuerin davon aß, so konnte es nicht länger widerstehen, streckte die Hand hinaus und nahm die giftige Hälfte. Kaum aber hatte es einen Bissen davon im Mund, so fiel es tot zur Erde nieder. Da betrachtete es die Königin mit grausigen Blicken und lachte überlaut und sprach: "Weiß wie Schnee, rot wie Blut, schwarz wie Ebenholz! Diesmal können dich die Zwerge nicht wieder erwecken." Und als sie daheim den Spiegel befragte:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

so antwortete er endlich:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land."

Da hatte ihr neidisches Herz Ruhe; so gut ein neidisches Herz Ruhe haben kann.

Die Zwerglein, wie sie abends nach Haus kamen, fanden Sneewittchen auf der Erde liegen, und es ging kein Atem mehr aus seinem Mund, und es war tot. Sie hoben es auf, suchten, ob sie was Giftiges fänden, schnürten es auf, kämmten ihm die Haare, wuschen es mit Wasser und Wein, aber es half alles nichts; das liebe Kind war tot und blieb tot. Sie legten es auf eine Bahre und setzten sich alle siebene daran und beweinten es und weinten drei Tage lang. Da wollten sie es begraben, aber es sah noch so frisch aus wie ein lebender Mensch und hatte noch seine schönen roten Backen. Sie sprachen: "Das können wir nicht in die schwarze Erde versenken" und ließen einen durchsichtigen Sarg von Glas machen, daß man es von allen Seiten sehen konnte, legten es hinein und schrieben mit goldenen Buchstaben seinen Namen darauf und daß es eine Königstochter wäre. Dann setzten sie den Sarg hinaus auf den Berg, und einer von ihnen blieb immer dabei und bewachte ihn. Und die Tiere kamen auch und beweinten Sneewittchen, erst eine Eule, dann ein Rabe, zuletzt ein Täubchen.

Nun lag Sneewittchen lange, lange Zeit in dem Sarg und verweste nicht, sondern sah aus, als wenn es schlief, denn es war noch so weiß als Schnee, so rot als Blut und so schwarzhaarig wie Ebenholz. Es geschah aber, daß ein Königssohn in den Wald geriet und zu dem Zwergenhaus kam, da zu übernachten. Er sah auf dem Berg den Sarg und das schöne Sneewittchen darin und las, was mit goldenen Buchstaben darauf geschrieben war. Da sprach er zu den Zwergen: "Laßt mir den Sarg, ich will euch geben, was ihr dafür haben wollt." Aber die Zwerge antworteten: "Wir geben ihn nicht um alles Gold in der Welt." Da sprach er: "So schenkt mir ihn, denn ich kann nicht leben, ohne Sneewittchen zu sehen, ich will es ehren und hochachten wie mein Liebstes." Wie er so sprach, empfanden die guten Zwerglein Mitleiden mit ihm und

gaben ihm den Sarg. Der Königssohn ließ ihn nun von seinen Dienern auf den Schultern forttragen. Da geschah es, daß sie über einen Strauch stolperten, und von dem Schüttern fuhr der giftige Apfelgrütz, den Sneewittchen abgebissen hatte, aus dem Hals. Und nicht lange, so öffnete es die Augen, hob den Deckel vom Sarg in die Höhe und richtete sich auf und war wieder lebendig. "Ach Gott, wo bin ich?" rief es. Der Königssohn sagte voll Freude: "Du bist bei mir" und erzählte, was sich zugetragen hatte, und sprach: "Ich habe dich lieber als alles auf der Welt; komm mit mir in meines Vaters Schloß, du sollst meine Gemahlin werden." Da war ihm Sneewittchen gut und ging mit ihm, und ihre Hochzeit ward mit großer Pracht und Herrlichkeit angeordnet.

Zu dem Fest wurde aber auch Sneewittchens gottlose Stiefmutter eingeladen. Wie sie sich nun mit schönen Kleidern angetan hatte, trat sie vor den Spiegel und sprach:

"Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?"

Der Spiegel antwortete:

"Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr."

Da stieß das böse Weib einen Fluch aus, und ward ihr so angst, so angst, daß sie sich nicht zu fassen wußte. Sie wollte zuerst gar nicht auf die Hochzeit kommen; doch ließ es ihr keine Ruhe, sie mußte fort und die junge Königin sehen. Und wie sie hineintrat, erkannte sie Sneewittchen, und vor Angst und Schrecken stand sie da und konnte sich nicht regen. Aber es waren schon eiserne Pantoffeln über Kohlenfeuer gestellt und wurden mit Zangen hereingetragen und vor sie hingestellt. Da mußte sie in die rotglühenden Schuhe treten und so lange tanzen, bis sie tot zur Erde fiel.

GRIMM, Brüder

1969 Märchen der Brüder Grimm, Mit Illustrationen von Josef Hegenbarth, Müller u. Kiepenheuer, Insel - Verlag Anton Kippenberg, Leipzig, s. 188-195.

Fräulein Nardaniye¹

Es war einmal, und es war auch nicht. In früheren Zeiten, als das Sieb noch im Stroh lag... Da war einmal ein armer Mann, der hatte eine Tochter von zwölf, dreizehn Jahren, die er sehr gern hatte. Die Mutter des Mädchens war gestorben. Ihr Vater überlegte oft:

"Wen soll ich nur heiraten, wen soll ich nur heiraten?"

Die Lehrerin des Mädchens sprach:

"Meine Tochter, sage deinem Vater, er soll mich heiraten! Ich werde gut für dich sorgen..."

Das Mädchen kam nun nach Hause und sagte:

"Vater, wenn du heiraten willst, dann heirate meine Lehrerin. Eine andere will ich nicht."

"Gut", erwiderte der Vater. Er heiratete diese Frau.

Danach vergeht eine Zeit, und die Frau beginnt auf ihre Stieftochter eifersüchtig zu werden und denkt: Was kann ich tun, um dieses Mädchen loszuwerden?

Eines Tages ist Feiertag, und jedermann geht, sich zu vergnügen. Die Frau bittet ihren Mann inständig:

"Sie ist auch ein Mädchen, sie ist jung. Soll sie auch gehen und sich ein bißchen vergnügen!"

Der Mann ist damit einverstanden.

Daraufhin sagt die Frau:

"Meine Tochter, lauf, ich bringe dir das Essen hin!"

¹ Nardaniye - Granatapfeln

Das Mädchen geht und vergnügt sich und tanzt mit ihren Gefährten den Reigen auf dem freien Feld. Schließlich verspürte sie großen Hunger, aber ihre Mutter ist nicht zu sehen... Nach langer Zeit kommt endlich die Frau. Sie hatte zu Hause einen salzigen Blätterteig zubereitet und dazu Wasser in einen Krug gefüllt und eine junge Schlange hineingelegt... Das Mädchen ißt den Blätterteig. Darauf bekommt sie Durst. Sie setzt den Krug an, trinkt gierig das eiskalte Wasser, merkt aber nicht, daß sie eine Schlange verschluckt...

Das Äußere des Mädchens verändert sich, ihr Leib wird von Tag zu Tag dicker. Die Frau zeigt sie den Hebammen. Eines Tages sagt sie zu ihrem Mann:

"Ach, weißt du, ich habe damals nicht auf dein Wort gehört und das Mädchen zum Spaziergehen hinausgeschickt. Es hat sie wohl jemand verführt und schwanger gemacht..."

Der Mann war sehr rechtschaffen, und das trifft ihn schwer. Er liebte seine Tochter über alle Maßen. Nachts kann er nicht schlafen. Er konnte es nicht über sich bringen, das Mädchen zu tadeln, es auszuzanken und zu schlagen. Schließlich kann er es aber eines Tages nicht mehr ertragen und sagt zu seiner Tochter:

"Komm, ich will mit dir spaziergehen!"

Er führt sie auf einen Berg, und dort setzen sie sich unter einen Baum.

Er sagt:

"Meine Tochter, du bist müde, leg dich auf meine Knie, ich will dir ein Wiegenlied singen, schlaf!"

Das Mädchen legt sich seinem Vater auf die Knie. Als ihr Vater singt und singt, schläft sie ein. Da setzt der Mann eine Biene in einen Schilfhalm, hängt sie über dem Kopf des Mädchens auf und geht davon.

Als die Biene in dem Schilfhalm summte, dachte das Mädchen, daß sein Vater ein Wiegenlied singe... Schließlich hat sie genug geschlafen. Sie

wacht auf und sieht plötzlich, daß eine Biene über ihrem Kopf summt, ihr Vater aber weggegangen ist... Sie beginnt zu weinen: "Ach, was wird aus mir werden?" und ist ganz verzweifelt.

Ihr Bauch war runder geworden, und in seinem Inneren bewegte es sich. "Das ist alles eine Falle meiner Stiefmutter...", sagt das arme Mädchen und weiß nicht, was sie tun soll, und beginnt den Berg hinabzusteigen. Sie kommt an einen Bach und sagt:

"Ich will hier eine religiöse Waschung verrichten und mich Allah anvertrauen. Wer weiß, was Allah zeigt."

Sie neigte sich zu dem Bach hinab, verrichtete die Waschung, und da beginnt eine Stimme aus ihrem Bauch zu tönen... Aus dem Bach heraus antwortete ihr eine andere Stimme... Was sieht sie da? Kommt da nicht aus ihrem Mund eine Schlange mit ihren Jungen gekrochen! Das arme Mädchen ist erleichtert und atmet auf. Aber sie blieb ganz mutterseelenallein auf dem Berg... Ihr Herz ist traurig, sie überlegt lange und macht sich auf den Weg und geht und geht...

Es begann zu dunkeln... In der Ferne sieht sie ein Licht und sagt:

"Dorthin will ich gehen, vielleicht nimmt man mich auf."

Sie läuft zu dem Haus, in dem Licht ist, klopft an die Tür, und es wird geöffnet. Das war aber das Haus der vierzig Räuber. Als die Räuber sie sehen, fragen sie:

"Mädchen, was hast du hier zu suchen?"

Das Mädchen erzählt, was es erlebt hat:

"Ach, soundso, mein Vater hat mich auf dem Berg verlassen. Um Allahs willen, nehmt mich auf, ich vertraue mich euch an, nehmt mich für heute nacht auf!"

Die vierzig Räuber sehen, daß es ein wunderschönes Mädchen ist, das man nicht anzublicken wagt... Sie sagen zu dem Mädchen:

"Setze dich hierher, wir wollen einmal überlegen!"

Die vierzig gehen in ein Zimmer und besprechen sich:

"Wenn einer von uns sie nimmt, werden sie die anderen auch haben wollen... Sie hat sich uns anvertraut und ist ein rechtschaffenes Mädchen. Wir können nichts anderes tun, und es ist das beste, wenn wir sie als Schwester von uns vierzig aufnehmen."

Sie kommen und sagen:

"Mädchen, sei auf ewig unsere Blutsschwester! Wir werden zu essen bringen, und du bereite es zu. Bleib zu Hause und mach es dir bequem..."

Das Mädchen antwortet:

"Gut."

Schließlich gewannen sie ihre Schwester so lieb, so lieb, daß sie nichts in der Welt auf sie kommen ließen. Sie gewann die Räuber auch lieb ..

Soll sie da im Haus der vierzig Räuber wohnen ... Wir wollen zu ihrer Stiefmutter gehen ...

Der Mond war aufgegangen, es war Vollmond... Die Frau ging in den Vollmond hinaus und fragt:

"Mond, mein Mond,

Wer ist am schönsten, du oder ich?"

Der Mond aber sagt von oben:

"Du bist nicht die Schönste, ich bin nicht der Schönste,

Fräulein Nardaniye ist am schönsten."

(Das Mädchen hieß Fräulein Nardaniye...)

Als die Frau das hört, sagt sie: "O weh, so ist die Hure also nicht gestorben. Meine Tat bleibt nicht verborgen, sie wird ans Tageslicht kommen. Was soll ich jetzt tun?"

Sofort geht sie zu ihrem Mann und fragt:

"Ach, mein lieber Mann, wo hast du unser Kleines gelassen? Ich habe von ihr geträumt... Hat sie wohl Hunger, hat sie wohl Durst? Ich will gehen und sie suchen."

Der arme Mann aber hatte seitdem Ströme von Tränen vergossen, war des Mädchens wegen abgemagert und erschöpft und hatte sich von der Welt zurückgezogen. Er freut sich von ganzem Herzen über diesen Gedanken seiner Frau. Er geht und zeigt ihr den Berg, wo er sie verlassen hat.

Die Frau nimmt einen Korb Kirschen und vergiftet sie alle. Sie nimmt den Korb in die Hand und geht von der Stelle, die ihr ihr Mann gezeigt hat, hinab. Sie geht und geht, da sieht sie in der Ferne ein Haus. Sie sagt:

"Bestimmt hat sie hier Zuflucht gesucht."

Aber sie hatte sich verkleidet: Sie hatte sich einen Überwurf umgehängt, der sie umhüllte, nur ein Auge war freigeblieben... Sie geht auf das Haus zu... Das Mädchen hatte seine Arbeit verrichtet, Hände und Gesicht gewaschen und saß am Fenster. Die Frau kommt zur Tür und ruft:

"Ich verkaufe Kirschen, Kirschen..."

Das Mädchen sagt:

"Ich will Kirschen kaufen und am Fenster essen."

Sie geht sofort hinaus und kauft ein halbes Okka¹ Kirschen... Sie setzt sich ans Fenster und will die Kirschen essen... Über dem Fenster hingen

¹ Altes türkisches Gewichtsmaß, ca. 1,3 kg.

vierzig Vögel im Käfig, an denen sie ihre Freude hatte. Die Vögel beginnen - piep-piep-piep- um Kirschen zu bitten. Indem sie ihnen gibt und gibt, werden die Kirschen im Korb alle, und für das Mädchen blieb keine einzige mehr übrig. Da sieht das Mädchen plötzlich, daß die Vögel, die davon gefressen haben, sterben, alle haben davon gefressen und sterben... Das arme Mädchen setzt sich ans Fenster und zerfließt in Tränen. Sie hatte ihre Vögel sehr lieb gehabt...

Es wird Abend, und ihre Brüder kommen. Sie fragen:

"Was weinst du, Schwester?"

"Ach, meine Vögel sind gestorben... Eine Frau mit Kirschen kam vorbei, ich habe ihr an der Tür Kirschen abgekauft und sie den Vögeln gegeben. Alle sind gestorben."

Da sagen die vierzig Räuber:

"Die Hauptsache ist, daß du gesund bleibst, Schwester, wir bringen dir noch schönere Vögel, aber hüte dich, noch einmal von jemandem etwas zu kaufen, der an der Tür vorbeigeht... Was wäre, wenn du gestorben wärest?"

Am nächsten Tag bringen sie vierzig Vögel, die noch schöner sind als die vorigen, und sie setzt sie in Käfige.

Danach vergeht ein Monat, und es wird wieder Vollmond. Die Stiefmutter tritt zum Mond hinaus und fragt:

"Mond, mein Mond,

Wer ist am schönsten, du oder ich?"

Der Mond aber antwortet:

"Du bist nicht die Schönste, ich bin nicht der Schönste,

Fräulein Nardaniye ist am schönsten."

Die Frau sagt:

"Ach, diese Hure, sie ist nicht gestorben..."

Sie geht und nimmt diesmal eine Tüte Kauharz. Sie vergiftet das Harz, geht wieder zu dem Haus der Räuber und ruft:

"Kauharz zu verkaufen, Kauharz zu verkaufen..."

Das Mädchen sagt sich: Das ist ja nichts zum Essen... Ich will es mir kaufen..., und läßt sich das Harz von der Frau geben. Wieder beginnen die Vögel zu bitten:

"Piep-piep-piep, mir auch, mir auch..."

Das Mädchen sagt:

"Wartet, ich will es kauen und euch so geben!"

Das Mädchen schiebt sich das Harz in den Mund, und als sie es ein wenig gekaut hat, fällt sie um und streckt sich auf dem Boden aus.

Es wird Abend, ihre Brüder kommen und sehen, daß das Mädchen ausgestreckt daliegt. Sie weinen.

"O weh, unsere Schwester ist gestorben! Wie können wir diesen Schmerz überleben? Wie sollen wir sie begraben?"

Sie lassen einen goldenen Sarg anfertigen und legen das Mädchen hinein. Wohin sie nun gingen, dorthin nahmen sie den Sarg mit.

Eines Tages begegnete ihnen der Sohn eines Padischahs... Der Prinz sagt:

"Eine Frage ist ja keine Klage. Wie oft ich euch getroffen habe, immer habe ich euch mit diesem Sarg gesehen. Weshalb schleppt ihr ihn mit euch umher?"

"Ach, frag nicht", sagen die vierzig Räuber, "wir sind vierzig Brüder und hatten eine einzige Schwester. Sie ist nun gestorben. Wir können es nicht übers Herz bringen, sie zu begraben; so tragen wir sie umher."

Daraufhin fragt der Prinz:

"Gebt ihr mir diesen Sarg?"

"Wir geben ihn dir, aber du wirst ihn sicher begraben."

"Ich gebe euch mein Ehrenwort, daß ich sie nicht begrabe. Bis ich sterbe, werde ich sie in meinem Zimmer liegen lassen."

Die vierzig Räuber geben ihm den Sarg.

Der Prinz nimmt diesen Sarg und stellt ihn in sein Zimmer. Aber er wird doch neugierig. Einmal öffnet er den Sarg, und was sieht er da? Das schönste Mädchen der Welt. Bleich wie Wachs, aber von ihrer Schönheit ist nichts verlorengegangen. Der Jüngling verliert vor Liebe den Verstand. Er hebt das Mädchen auf und setzt sie in eine Ecke. Von diesem Tage an verschließt er die Tür und läßt niemanden hinein. Abends kam er fröhlich in sein Zimmer, und früh verließ er es weinend.

Der Prinz hatte einen Lala, der beobachtet, daß der Jüngling von Tag zu Tag bleicher wird, nicht ißt und nicht trinkt. Er wird neugierig. Vom Schlosser läßt er einen passenden Schlüssel für die Tür feilen. Eines Tages geht er hinein und sieht ein Mädchen, schön wie der Vollmond, ganz bleich und leblos daliegen. Aber sie ähnelt auch nicht einem Leichnam. Der Lala war ein alter Mann, sehr erfahren, er merkt irgendwie, daß sie noch lebt. Er berührt sie hier und berührt sie dort. Plötzlich sieht er in ihrer Bockentasche irgend etwas Hartes. Er steckt den Finger hinein und holt es heraus, es ist ein Stück Kauharz. Da niest das Mädchen - haatschi, haatschi - und erwacht davon, öffnet die Augen und sieht einen Fremden zu ihren Häupten.

"O weh, wo bin ich denn? Wo sind meine Brüder? Wo sind meine Vögel?" Sie beginnt zu weinen...

Sofort läuft der Lala zu dem Prinzen.

"Ich bringe eine gute Nachricht, mein Prinz, deine Kranke ist wieder zum Leben erwacht!"

Der Prinz kommt und sieht, daß das Mädchen wirklich wieder zum Leben erwacht ist und weint. Er ist vor Freude ganz außer sich. Sofort läßt er den vierzig Räubern Bescheid sagen. Sie kommen auch, freuen sich und feiern ein Fest.

Schießlich machen der Prinz und Fräulein Nardaniye vierzig Tage und vierzig Nächte lang Hochzeit. Der Prinz hört sich an, wie es dem Mädchen ergangen ist. Er läßt ihren Vater holen. Der arme Mann war vor Kummer kohlrabenschwarz ... Der Prinz fragt:

"Was hast du für Kummer, mein lieber Vater?"

"Ach", sagt der Mann, "wie soll ich dir meinen Kummer schildern, es ist ein Kummer, gegen den es kein Mittel gibt ..."

Er erzählt, daß er seine Tochter auf dem Berg zurückgelassen hat.

Sie fragen:

"Warum hast du das getan?"

Er sagt:

"Soundso, meine Tochter war spazierengegangen ... Ihr ist etwas zugestoßen, und ich konnte die Schande nicht ertragen ..."

Sie rufen das Mädchen. Vater und Tochter umarmen sich ... Das Mädchen erzählt nacheinander, was es erlebt hat. Sofort gehen sie und bringen die Stiefmutter zu dem Prinzen. Sie sagen zu ihr:

"Willst du vierzig Schläge mit dem Beil oder vierzig Maultiere?"

Die Frau sagt:

"Vierzig Beilhiebe auf den Kopf meines Feindes! Gebt mir vierzig Maultiere, und ich will in meine Heimat zurückkehren!"

Da binden sie die Frau vierzig Maultieren an die Schwänze und geben ihr vierzig Hiebe. So findet die Stiefmutter die Strafe für ihre Taten ...

Sie aber wurden glücklich und haben das Ziel ihrer Wünsche erreicht. Wir wollen auch unser Ziel erreichen.



BORATAV, Pertev Naili

1990 Türkische Volksmärchen, Eugen Diederichs Verlag, Erste Auflage, München, Akademie Verlag, Berlin, 1967, s. 120-127